

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragón

DragónTM

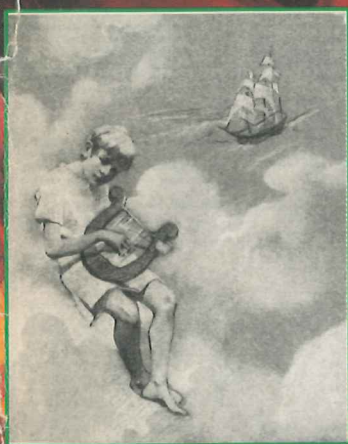
M A G A Z I N E



EDICION ESPAÑOLA NUM. 20 475 PTAS.

MODULOS:

**ESPIRITUS EN
LA TORMENTA**



**OPERACION
CHISMOSO**
(Para Comandos
de Guerra)



GEN CON '95

**LA MAS
GRANDE CITA
PARA LOS
ROLEROS ESPAÑOLES**

BSX 94

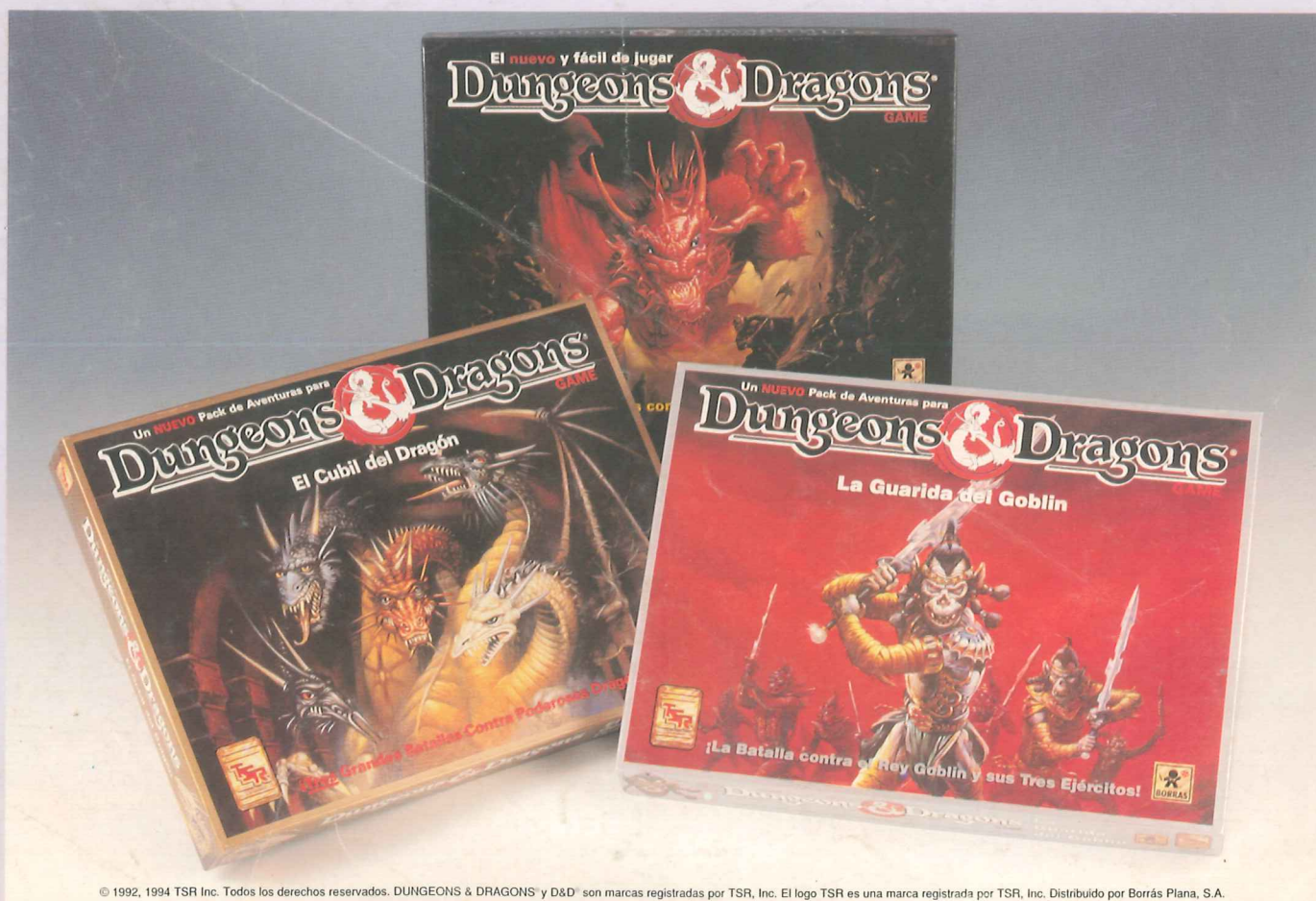




¡Ya a la venta!



Dungeons & Dragons[®] GAME



© 1992, 1994 TSR Inc. Todos los derechos reservados. DUNGEONS & DRAGONS y D&D son marcas registradas por TSR, Inc. El logo TSR es una marca registrada por TSR, Inc. Distribuido por Borrás Plana, S.A.

TM
NUMERO 20
JULIO 1995

EDICION EE.UU.

Publisher:

TSR Inc.

Fiction Editor:

Barbara G. Young

Assistant Editor:

Dale A. Donovan

Art Director:

Larry W. Smith

EDICION ESPAÑA

Director:

Luis Vigil

Redactor jefe:

Francisco José Campos

Redactores:

Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Marta Dotú
Ricard Ibáñez
Alex Miquel
Lluís Salvador
Jordi Zamarreño

Traductor:

Laura Balestra

Ilustradores:

Xavier Musquera
Lluís Miracle

Corrector de estilo:

Francisco Solsona

Diseñadores

gráficos:

Miguel Angel Escobar
Lluís Guillén
S. Pasies

Director de

producción:

Hans L. Kötz

Director comercial:

Francisco Morales

Director de

publicidad:

Angel Somoza

SUMARIO

ARTICULOS

12 LOS SENDEROS DEL PODER

Todo un nuevo sistema de magia para epatar a tus jugadores de AD&D.

20 ¡DIOS MIO, ESTOY HERIDO!

Tablas de críticos que, sin duda, harán mucho más dramáticos tus combates de *Advanced*.

30 KARAOKE PARA BARDOS

Famosas canciones que tienen bastante que ver con nuestras aficiones, para que déis la nota en vuestra próxima reunión.

37 GEN CON '95: ¡YA ESTAMOS EN MARCHA!

Este año, con algo más de premura y a cinco meses vista, empezamos a informar sobre el Evento de Rol Mas Grande Jamás Montado.

MODULOS

40 ESPIRITUS EN LA TORMENTA

(Módulo para AD&D, niveles 9-10)

Will, el bardo de Strafford-Up-Avon, estaría muy satisfecho con esta versión de una de sus más famosas obras.

58 OPERACION CHISMOSO

(Módulo para *Comandos de Guerra*)

La mejor manera de celebrar el 50 aniversario del fin de la Guerra Mundial es retroceder en el tiempo y añadir tu granito de arena para lograr la victoria.

SECCIONES

4 EL RUGIDO DEL DRAGON

El *Dire* inaugura una nueva colección de dragones.

6 PLUMAS ENVENENADAS

Grandes o pequeñas inquietudes sobre el mundo del rol.



En página 40

8 EL ORACULO DE LOS DIOSES

A preguntas concisas, respuestas concretas.

9 +3 EN CARISMA

Por un mundo más humano y más practicante del JdR.

10 EL HERALDO DE LA CORTE

Desde jornadas a fanzines, pasando por nuevos clubes y asociaciones.

11 EL ZOZO DE LANHKMHAR

Diríase que un mercadillo, pero con mucho más lustre.

62 RUNAS Y PERGAMINOS

Cuando la magia se convierte en letra impresa.

63 JAQUE MATE

Novedades que llegan a raudales.

64 CON PIES DE PLOMO

Materiales que dan forma a sueños fantásticos.

65 BYTES Y MAZMORRAS

Máquinas imponentes para la diversión hogareña.

66 LA ULTIMA TIRADA

Y con un par de comentarios más o menos atinados, damos fin a esta entrega.



EL RUGIDO DEL DRAGON

DE UN CAMBIO OBLIGADO

Me llega una carta en la que un lector se queja del cambio producido en el número anterior, afirmando que no es bueno que se den cambios de tamaño ocasionales... suponemos que eso molestará a su sentido de la uniformidad, o que será de esos que se encuadernan los ejemplares. Lamentamos haberle producido pesar con tal cambio, pero debemos informarle que no se trata de un cambio ocasional, sino definitivo. En efecto, como pueden comprobar con el número que tienen entre sus manos, el cambio se ha hecho definitivo: éste es ahora el formato de **DRAGON**, algo más pequeño, éste es ahora el papel de **DRAGON**, algo menos voluminoso, mucho menos absorbente de la tinta, más brillante.

Y esto es así por un motivo simple e incuestionable: la crisis del suministro del papel. Supongo que ya habrán leído algo en la prensa, pero para quienes vivan en un mundo de rol, y no en el real, les explicaré que, desde hace algún tiempo, estamos en pleno y tremendo desprovisionamiento de papel: hay mucha más demanda que oferta. Al parecer son varios los motivos: problemas de producción de pasta de papel en los Estados Unidos, por mala política forestal, demanda creciente de los países del Este de Europa, en pleno boom editorial...

Y el que haya más demanda que oferta nos ha llevado, por una parte, a que el precio del papel se haya disparado (hasta un 45 por ciento de aumento en lo que va de año, para algunos tipos de papel), a que se establezcan cupos de papel para los distintos compradores, y a que algunos tipos de papel sea imposible hallarlos, a ningún precio.

Esto es lo que nos ha pasado en **DRAGON**: que nos hemos quedado sin el papel que hasta ahora veníamos usando, que era el mismo que empleamos en los libros de AD&D, pues con el poco cupo que nos dan, hemos de reservarlo para dichos libros. En cambio, éste papel que ahora usamos (el mismo que hemos empleado en otras revistas del grupo, como las extintas **FANGORIA** o **COMICS SCENE**), tenemos más posibilidades de lograrlo.

Por ende, el cambio. Y que nos perdonen aquellos lectores a los que el cambio les ha molestado; sepan que no ha sido un capricho del editor.

Y nada más por este mes, sino decirles que la Gen Con '95 pinta bien, como podrán ver en el artículo que este mes nos ha escrito su director técnico, Joaquim Dorca, y en el que nos habla de la pasada Gen Con británica, y de la futura española.

Nos vemos en septiembre... ¡y felices vacaciones!

P.S. – Como se me acababan los dragones antiguos, he encargado algunos nuevos a amigos dibujantes; así, en el pasado Salón del Cómic, mi buen amigo Max, el genial creador de Peter Pank y muchos otros títulos fantástico-eróticos, me hizo éste, que ilustra la cabecera de este mes.

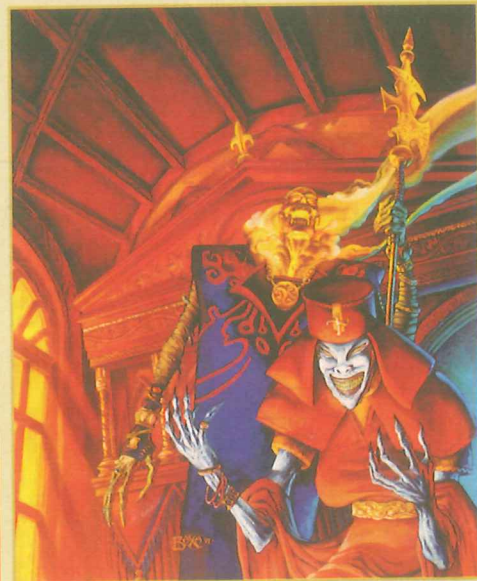
DRAGON ® Magazine and DUNGEON ® are published by TSR Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53 147, United States of América. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON ® issue 216 ("Paths of Power", "Bards on the Run", "The Player's Option"), and DUNGEON ® issue 52 ("Spirits of the Tempest") and is copyrighted 1995 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not held accountable for opinions or mis-informations contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should no be construed as a challenge to such status. Copyright © 1995 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

"Comandos de guerra" es propiedad y marca registrada de Ediciones Cronópolis. "Operación Chismoso" es © 1995 Ediciones Cronópolis para Ediciones Zinco.

Copyright © Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora rechaza toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier información errónea publicada. Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos de que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

Dragón Magazine, número 20, julio - agosto de 1995. Edita: Ediciones Zinco S.A.; Avenida de Roma 157, 9.º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil, Director de Producción: Hans Kötzt, Director Comercial: Francisco Morales. Exclusiva de Publicidad: A.S., Pacífico 2, 3.ª 1.ª. Tel: 408 06 74. Telefax: 340 37 55. Grabados: MC. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S.A., Avenida de Barcelona, 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España. Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
475 Ptas. (Incluye transporte)



La portada de este mes, obra del artista Tom Baxa, nos lleva a esa parte oscura del Juego de Rol, esa zona macabra en la que moran seres con los que más vale no encontrarse de noche en un callejón oscuro; seres tales como los que aquí vemos encarnados. Por cierto, que al que está al fondo no parece sentarle nada bien esa luz del sol que entra por la ventana... ¿por qué será que esto nos hace pensar en un determinado conde transilvano...?



2 PLUMAS ENVENENADAS

MODERNOS Y EXIGENTES

¡Saludos, reyes de las tierras!

Mi nombre es Gavalión, y soy un elfo solitario de los bosques oscuros. Hace cuatro meses que soy DM, llevo unas semanas de experiencia de PJ y he jugado a *Heroquest* durante un año.

Nuestro club de rol, al que hacemos llamar (de momento) Los Fénix, ha tenido algunos problemas. Mis seguidores prefieren jugar en la época actual, y como no dispongo de módulos ya creados, me he visto obligado a crearlos yo mismo. Existe una norma estricta para el módulo, los sucesos y personajes han de ser reales, o sea que lo que suceda en el módulo como acontecimiento, no pueden ser sucesos que en la vida real no se puedan hacer. Total, que entre las discusiones he sacado de conclusión, que quieren ventajas para ellos y desventajas para mí, para que no pueda equilibrar la balanza. ¿Qué puedo hacer?

El otro problema que quiero explicaros, es que cuando creo mis propios módulos, tengo miedo de crear una nueva civilización donde no he de crearla o, de crearla cerca de otra, y que en el mapa de las regiones (estándar para todos los roleros) no sea existente ¿Que me sugerís?

Juan García Bonache
C/. San Esteban, 14, tercero
08695 Bagà (Barcelona)

¿Estándar? ¿A qué te refieres con estándar? Las exigencias de tus jugadores

pueden ser legítimas, pero, la verdad, creemos que te están trayendo por la calle de la amargura. Prueba a ponerles delante un reglamento de época actual, pero en el que no todo sea lo que parece, como Ragnarok o, muchísimo mejor, Kult. Los personajes, los elementos, el entorno, pueden ser de rabiosa actualidad, pero la trama, no. O en justa venganza, arbitrales un par de partidas de Alta inseguridad. Ya se cansarán de llevar personajes actuales, pero cutres. Y por supuesto, es TU juego. Nunca tengas miedo a la hora de crear cosas nuevas, aunque no concuerden exactamente con la «ortodoxia oficial». Como estamos hartos de repetir, el JdR es para divertirse, no para angustiarse pensando que te estás saltando las normas y que la «Policía del Rol» te va a pillar de un momento al otro.

UNA ROLERA IMAGINATIVA

¡Saludos, chicos y chicas de Dragon!

Os escribo a vosotros porque no sé a dónde dirigirme para encontrar el objetivo de mi búsqueda.

Antes que nada quiero deciros que no juego a rol (más bien por falta de tiempo), pero desde hace dos números leo vuestra revista y reconozco que me va picando el gusanillo.

Soy muy (demasiado) aficionada a la literatura épica; he devorado cuantos libros han tenido la desgracia de caer en mis manos, para compensar esta descontrolada avidez por la lectura, también escribo hace años.

Y en este vigésimo número, la problemática de los jugadores de rol más solos que la una vuelve a aparecer con toda su crudeza. ¿Será que no nos estamos moviendo en la dirección adecuada? ¿Acaso Carisma y Heraldo son insuficientes? Habrá que hacer algo al respecto...

El caso es que desearía saber si podéis decirme (quien sea) cómo encontrar ilustraciones épicas, preferentemente en la línea de Larry Elmore, si son españoles, mejor.

Y si alguien de alguno de los mundos, habidos y por haber, quiere ponerse en contacto conmigo, para enseñarme a luchar contra el tedio (el peor de los monstruos) o le sirva alguna de mis ideas o mi magia, aceptaré encantada.

Aunque no tengo, ni la más repajolera idea de cómo hacer módulos, pero sí tengo una exacerbada imaginación y quizás haya algo aprovechable.

Carmen Remón Kohl
C/. Antonio Mompeón
Motos, 16, primero, Izquierda
50017 Zaragoza

¡Olé las mañan con sale-ro! Así se hace, con honestidad y ganas de comerse el mundo. Que el ejemplo se extienda como una mancha de Aceite de Resbalosidad. Sobre lo que preguntas, quizás harías bien en interesarte por los libros de ilustraciones El arte de AD&D y D&D, publicados en España por Timún Mas; hay un proyecto en camino muy en esta línea. Otras posibilidades incluyen a Norma, que editó algunos libros de ilustraciones del genial dibujante Royo, o pasarte a los juegos de cartas con La ira del Dragón, repleta de espléndidos trabajos de Segrelles, White y Bolton. Satisfecha tu curiosidad (esperamos), apoyamos tu ofrecimiento con todo el cariño del mundo.

LA CARESTIA DE LA VIDA ROLERA (I)

Redactores y currantes varios de **Dragon**:

Soy un chaval de 14 años de Sada (La Coruña) que tiene varias quejas, llamamientos y felicitaciones que dar.

En este remoto lugar al otro lado de las mesetas coruñesas y del resto del país, un chaval tiene que hacer una llamada: ¡¡Distribuidores de España, a ver si ponemos más establecimientos!! Por qué tengo que recorrer cientos de millas para encontrar algo relacionado con los JdR, y a los que jugamos nos llaman asesinos, psicópatas y cosas varias.

Cobréis lo que cobréis, redactores y gente de **DRAGON**: os lo merecéis bien (no lo sé, pero a lo mejor os merecéis un aumento). Vuestra revista es muy buena y ayuda a solucionar problemas (sobre todo a novatos como yo).

¡Ah!, apoyo a Susana Vara, de Madrid, por felicitar a Laura Balestra.

Quiero hacer un llamamiento a los roleros de Sada, Montrove, Oleiros y alrededores para jugar DECENTEMENTE una aventura a *El Señor de los Anillos*, *Dragonlance* o *RuneQuest*.

Gracias por escuchar a un máster de Hyorn, de allí donde no llega la luz del Sol (ni los módulos de rol).

Pablo Sada (La Coruña)

¡Y tanto que nos lo merecemos, siempre aquí, al pie



del cañón! Pero que nos lo den, es harina de otro costal. De momento, no conocemos a nadie que se haya hecho rico con esto del rol, aunque la ilusión que genera y las cartas de jóvenes amigos como tú compensan mucho, la verdad.

Tu queja no es nueva ni tiene una solución fácil (desde aquí, un saludo a David Suárez, de Las Palmas, que se expresa en términos muy parecidos al amigo Pablo). Como no compres por correo, no te quedan demasiadas opciones. Hay que reconocer que hace falta una buena cabaña de jugadores para mantener una tienda especializada, y todos sabemos que, quitando las cuatro ciudades grandes de siempre, la gente del rol está la mar de dispersa. **DRAGON** es ciertamente un elemento aglutinante, pero ni nosotros podemos luchar solos contra ese monstruo. Hecho queda tu llamamiento, y por nosotros que no quede.

LA CARESTIA DE LA VIDA ROLERA (y II)

Soy Thilus Warling, un fuera de la Ley residente en la ciudad de Salamanca. Mi único contacto con el mundo del rol sois vosotros, puesto que yo empecé a jugar a rol en un pueblo de Toledo (Herreuela), pero por circunstancias ajenas a mi persona, tuve que marchar a Salamanca, donde en mi larga estancia aquí no he visto ninguna tienda especializada en el mundo del rol. Gracias a Paladine que en esta ciudad tenemos una biblioteca en condiciones.

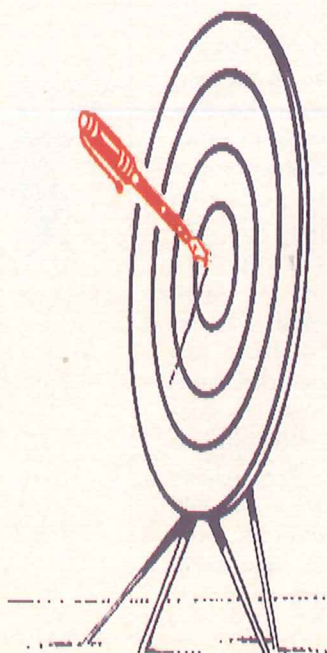
La lástima de todo esto es que en esta ciudad no se organizan partidas de rol en los institutos como en otras ciudades, y si se hace, yo no me he enterado. Además, que en esta ciudad hay muy poca gente aficionada a este mundillo.

Sólo os pido que si sabéis alguna tienda donde pueda comprar artículos de rol os lo agradeceré, y también os pediría que si conocéis algún club de rol me lo comunicéis.

Bueno, ya se despide un rolero empedernido desde su humilde morada, si alguien quiere hablar conmigo, escríbme a:

Daniel Estrada Castaño
C/. Alfonso VI, 19-23,
segundo, D
37005 Salamanca

No vamos a extendernos demasiado, ya que tu caso es muy similar al del lector anterior. Que sepamos, no existe tienda especializada en Salamanca, pero sí hay un club de rol que conste en nuestros archivos: Apocalipsis (C/. Paso Amarillo, 31-33, quinto, B; Salamanca. Contacto: José Angel Villanueva Martín). Que haya suerte.



Y PARA POSTRE...

Soy un chico de 17 años que lleva cerca de dos jugando a rol, en especial al AD&D, Señor de los Anillos y Battle-Tech, con algunas partidas de Star Wars y RQ. Soy un asiduo comprador de vuestra revista (¡la compro desde que salió el número uno!) y ojeando la sección de Plumas Envenenadas se me ocurrió escribir.

Tengo que aplaudir la edición de artículos como Ex Libris, Lo mejor en armas mágicas y Cincuenta encantamientos para castillos, sin mencionar la **Dragón** número 9 (mi favorita, por sus cuatro artículos).

Sin embargo y muy a pesar mío, hay un par de cosas que echo en falta. Los pósters han desaparecido de un tiempo a esta parte (espero que no haya sido algún kender despistado). También me gustaría que incluyérais algún relato, por corto que fuese y algo más de novedades sobre literatura fantástica en Runas y Pergaminos.

Antes de despedirme, me comprometo a mandaros algún módulo de AD&D (único juego en el que soy máster), aunque problemáticamente acabe siendo un burullo de papel para hacer canasta en la papelería.

Juan Emilio
Madrid

Gracias muchas por tus alabanzas, y que no se diga que no somos agradecidos. Hemos recuperado los pósters (en este mismo número podrás disfrutar de uno de Shadowrun, para variar), y no te creas que no estamos con lo de los relatos. La edición original de **DRAGON** los tiene, y muy buenos algunos, pero nuestro principal problema es el espacio. Módulos y artículos nos devoran las páginas que es un gusto, y si encima metemos relatos, nos quedamos hasta sin sumario. Pero aceptamos de buen grado la sugerencia. Nunca tires nada a la papelería sin enviarnos antes una copia: como canta Chuck Berry en la banda sonora de Pulp Fiction, «You Never Can Tell» (Nunca se sabe).



C / GINZO DE LIMIA 32
28029 - MADRID
TELF / FAX : (91) 739 62 71

M BARRIO DEL PILAR
B 83,147,132
FRENTE A LA VAGUADA !!

- * Todo el cómic Nacional y USA.
- * Cómic europeo y erótico.
- * Manga JAPONES y Anime.
- * Revistas y Fanzines (de manga y comic-book)
- * Posters y Merchandising.
- * Películas de Manga Video.
- * Video-Juegos de Super-NES y Mega Drive.
- * Wargames y Temáticos.
- * Rol Nacional y USA.
- * Figuras de Plomo de las mejores marcas.
- * LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP : VEN Y LO COMPROBARÁS.
- * Material escénico para Dioramas y complementos.

Y MUCHO MAS ...

SERVIMOS PEDIDOS POR CORREOS
Mádanos 75 pts en sellos (Gastos de envío) y recibirás GRATIS nuestro Catálogo 1994.



EL ORÁCULO DE LOS DIOSES



• Me gustaría saber qué significan los siguientes signos: AT, DG/pg, AE, DE, RM, que aparecen en las tablas estadísticas de monstruos combinada, de los Señores del Roble para Dragonlance.

Son las abreviaturas propias del *Compendio de Monstruos*. **AT**: Ataques. **DG/-pg**: Dados de Golpe, puntos de Golpe. **AE**: Ataques Especiales. **DE**: Defensas especiales. **RM**: Resistencia a la Magia. ¿Queda claro?

• Oh, Gran Oráculo: tengo la desagradable impresión de que para un clérigo es mucho más fácil hechizar objetos que para un misero mago. Es decir, cualquier sacerdote de nivel respetable puede colocar una espada en un altar y, algunos días más tarde, tiene una «Vengadora Sagrada Más-no-sé-cuántos» mientras el pobre mago se es-fuerza para conseguir una espada mínimamente decente. ¿Por qué las reglas están escritas así?

No es cierto. Un clérigo reza sobre un objeto para encantarlo, no para fabricarlo. El objeto se coloca en el altar para hechizarlo sólo si es adecuado para dar expresión al poder de una deidad. Un objeto puede servir para este fin sólo si el sacerdote ha seguido todo el proceso necesario que lo haga aceptable para recibir el don, lo que es muy parecido a lo que hacen los magos.

• Un guardabosques o un paladín, ¿pueden usar la especialización en armas como un guerrero?

No vemos por qué no, siempre y cuando las armas que utilicen sean adecuadas a su clase y condición.

• Estoy intentando crear mis propias tablas para conjuros de invocación de monstruos en el AD&D. ¿Hay alguna manera sencilla de determinar el nivel de los monstruos para ello?

En el AD&D original se utilizaban los puntos de experiencia para determinar el nivel del monstruo, lo que era bastante útil para encuentros aleatorios y tablas de invocación. Una versión «puesta al día» sería la siguiente:

PE monstruo	Nivel monstruo
35	1.º
120	2.º
270	3.º
650	4.º
1.400	5.º
4.000	6.º
6.000	7.º

Se supone que estos son valores absolutos; si el valor en PE de una criatura excede uno de los niveles, se asume que pertenece al siguiente. Por supuesto, tienes plena libertad para acabar de redondearlo a tu gusto. Para más sencillez aún, considera que el nivel del monstruo y del hechizo para convocarlo es el mismo.

• ¿Pesan las monedas, provisiones, raciones o agua/vino? Si pesan, ¿cuánto pesaría?

Lógicamente, pesan, aunque mucha gente al jugar tiende a obviarlos, para no complicarse la vida. En cuestión de provisiones, raciones y agua o vino, depende de la cantidad

portada (en la actualidad, también las compramos y administramos por kilos y fracciones de kilo). Un odre de vino con 10 litros pesaría 10,5 kilos (10 del vino, 0,5 del propio odre, según el *Manual del Jugador*). En cuanto a las monedas, el tema es más alambicado, ya que si les asignas un peso, bajará la cantidad que los PJ puedan cargar (y eso les fastidiará mucho). Una medida posible es 0,5 Kg por 100 mo, convirtiendo otro tipo de monedas a mo y calculando el peso. Y como tus tesoros sean cuantiosos y tus PJ vayan bien equipados... Bueno, ya sabes a lo que nos referimos. Se trata de la mejor receta contra los personajes «urracas».

• Si consideramos la fuerza 19 como mágica u obtenida mágicamente, ¿puede alguien con dicha fuerza (o superior) manejar un mandooble con una sola mano?

Ni magia ni gaitas. El mandooble siempre ha de manejarse a dos manos, no especialmente por su peso, sino por su gran envergadura (en la Edad Media los había hasta casi de dos metros). Los guerreros que lo utilizaban lo alzaban con gran esfuerzo (de ahí que siempre se pierda la Iniciativa cuando se usa)

y simplemente, lo dejaban caer sobre su víctima, dejándola hecha fosfatina. Es casi imposible dar un golpe certero con una hoja tan larga y pesada, por muy fuerte que se sea.

• Cuando un objeto o una habilidad especial concede un multiplicador al daño, ¿qué es exactamente lo que se tiene que multiplicar?

Generalmente, sólo el resultado de la tirada de daño se multiplica; las bonificaciones por Fuerza, magia, etcétera, se añaden después de la multiplicación. Comprueba, sin embargo, la descripción completa del objeto mágico o la habilidad en cuestión; si no se especifica lo contrario, sólo el dado de daño es el que se multiplica. Podrás ver un buen ejemplo de esto en el artículo ¡Dios Mío, estoy herido!, algunas páginas más adelante.

VENTA POR
CORREO A
TODA ESPAÑA
☎ (96) 543 82 07

ROL & COMICS

COMIC NACIONAL E IMPORTACION
VIDEOS - CAMISETAS - POSTERS
JUEGOS DE ROL - MINIATURAS

C/ DOCTOR CARO, 45 - 03201 ELCHE (ALICANTE)

7+3 EN CARISMA

En este número vamos a obviar el típico saludo con el que abrimos la sección, porque diríase que tenemos «overbooking». Pasen y vean...



• Soy un joven de 12 años que, abandonado por sus colegas busca encontrar nuevos compañeros, en esta vieja Zaragoza. Soy máster en *El Señor de los Anillos* y he jugado varias veces a *Stormbringer* y a *Car Wars*, de los cuales poseo los dos primeros. Si eres un jugador abandonado o una chica con amigos machistas y que echan una partida en la biblioteca, no tienes más que llamarme a este teléfono de lunes a viernes a partir de las 7.00 pm, 29 64 75. Mi nombre es Daniel Crespo y resido en:

C/. Manuel Viola 4, quinto, A
50014 Zaragoza

P.D. Abstenerse tramosos y... que la mano de Kakatal te guíe a las tierras impercederas.

• Estoy buscando un grupo de rol en Pozuelo de Alarcón, pues me he quedado solo, ya que mis compañeros no son precisamente unos «fieles» del rol y se dedican a otros menesteres. (Como ir al cine, ¡en vez de echar una partida! ¡Qué decadencia!) Cualquier grupo que quiera aumentar en número que me escriba/telefonee a:

Carlos de Ramón
C/. Mallorca, 13
28223 Pozuelo de Alarcón
(Madrid) Tel (91) 715 66 02

Nota de la Redacción: Oye, que nosotros también vamos al cine y no pasa nada. Lo último que hemos ido a ver (casi siempre vamos en comandita, si podemos organizarnos) ha sido *Pulp Fiction* y *Street Fighter*. ¡Y tan panchos!

• Me llamo Oscar, tengo dieciocho años y, tras buscarlos infructuosamente durante más de tres meses, tengo la urgente necesidad de contactar con jugadores de Cáceres y alrededores.

He jugado sobre todo al *Señor de los Anillos* y al *AD&D*, y de este último he sido máster. Preparo partidas para *Dragonlance*, Reinos Olvidados y *Ravenloft*, y como jugador me animo a lo que sea. También me gustaría cartearme con otros aficionados y que alguien me contara cómo va eso de las partidas por correo. Escribid a:

Midnigh Wanderer
C/. Camino Llano, 9,
segundo, D 10002 Cáceres

• Somos dos DM de 24 y 25 años, y dos proyectos de jugadores, que tardan en leerse el *Manual del Jugador* de *AD&D*, aunque saben jugar a *D&D*. Como ya llevamos seis meses en esta situación, convoco a todo aventurero de Barcelona (somos de la zona de Sagrada Familia, Glorias) a compartir nuestras aventuras «ilustradas». Esperamos vuestras llamadas con impaciencia.

Manuel, 317 50 61 (dejar mensaje contestador automático), José, 213 45 10 (al mediodía, de 14.00 a 16.00).

• Soy un jugador y máster (esto último casi siempre) del *AD&D*, actualmente he conseguido el *Ars Mágica* de *Kerykion*. Estoy dispuesto a cambiar módulos, ideas y notas sobre ambos juegos. Prometo responder con la mayor brevedad posible.

Mi dirección es:
José Alfonso García Paredes
C/. Bruselas, 2,
Edificio Europa Center
03500 Benidorm (Alicante)

• Soy un chico de 16 años, llevo mucho tiempo jugando al *Señor de los Anillos* y *Rolemaster*, me he enfrentado a toda clase de monstruos (orcos, trolls, gólems, dragones, etcétera).

He sacado ideas para historias o partidas de todos los sitios posibles pero últimamente no se me ocurre nada. Si os sobran módulos o campañas, por favor, enviádmelas. También me gustaría hacer partidas de *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster* por carta. A ser posible me gustaría que fueran chicas (y chicos, claro).

Gracias y que los corsarios de Umbar no sean crueles con vosotros.

Roberto García González
Plaza del Mar de Plata, 5, segundo, izquierda
28033 Hortaleza (Madrid)

• Soy un pobre Elfo, más solitario que Gollum, llamado Efrén Ayala, y con sólo 15 años de edad. A este novato le gustaría contactar con algún club de Barcelona que quisiera sacarle del cascarón y ampliar horizontes en el rol. Me gustaría encontrar un grupo que jugara cerca de mi casa (Zona Fran-

ca, Gran Vía, Sants, Plaza de España).

Estoy interesado, especialmente, en el *AD&D* y en *El Señor de los Anillos*, aunque estoy dispuesto a probarlo todo. Yo tengo el *Manual del AD&D* Segunda Versión.

También me gustaría participar en alguna partida de rol por correo que tengáis. Espero encontrar pronto un club donde me acojan mejor que la Dama de Lothlorien.

Clubs interesados, escribid a:
Efrén Ayala Pardo
Apdo. 7052
08080 Barcelona

• Soy un auténtico fanático de todo lo relacionado con la fantasía ya sea medieval, heroica, mitológica o de terror. Hace poco descubrí el juego de rol y me quedé realmente impresionado con este sistema. Sin embargo no he encontrado a nadie que comparta esta afición y por ello me gustaría entrar en contacto con algún club o grupo que se dedique a esto y que sea de Zaragoza (capital) y que ronde mi edad (21 años).

Juan Diego Vazquez Torres
C/. Unamuno, 16
50740 Fuentes de Ebro
(Zaragoza)
Tel. 16 12 21

P.D. No me importa cartearme con gente tan loca como yo.

Nota de la Redacción: ¿Te sirven si son forofos del *Death Metal*? Aquí tenemos unos cuantos, y si los quieres, te los regalamos...

• Somos un grupete de colegas (entre 18 y 20 años) aficionados a esto del rol desde hace años, y nos gustaría entrar en contacto con gente de mente inquieta que comparta nuestra sana afición. Practicamos como terapia de grupo largas sesiones de: *Traveller*, *El Señor de los Anillos*, *Fanhunter*, *AD&D*, *Rune Quest*, *Ragnarok* y billar americano.

Nuestra intención es intercambiar pareceres, aventuras y amén de partidas varias que se os puedan ocurrir enviarnos. Como simple información: tenemos un fanzine a punto de caramelo y dos juegos

en preparación, pero mis principios, mi moral y mi idiosincrasia me impiden daros más datos al respecto. ¡Ah! contestaremos a todo el mundo sin discriminación de tipo racial, sexual, político ni religioso, así que tened paciencia.

David «Danko» Lladós
C/. San Gerónimo, 23, bis
08296 Castellbell y el Vilar
(Barcelona)

P.D. Enviadnos los sellos para la contestación, que hay crisis y tenemos mucho morro (es broma). Y si queréis dejarnos el teléfono no os cortéis, que somos de fiar.

• Si eres máster de *Ragnarok*, y tienes un módulo, ayuda, campaña, criatura, regla o algún tipo de opinión, queja, preferencia, sobre este juego, cuentas entre cero y seiscientos sesenta y seis años (zombies, abstenerse si están podridos); si adoras este juego y quieres hacer algo de verdad por él, no lo dudes, mándame cualquier cosa relacionada con él, y te obsequiaremos con un «wonderfalso» módulo de creación propia.

El material será destinado a la confección de un fanzine dedicado exclusivamente a este juego... ¡Vamos! ¿A qué esperas? ¡Corre y fotocopia ese modulillo que escribiste el otro día en la clase de mates! ¡Que todos conozcan ese horrible engendro con el que fastidiar, digo aterrorizar, a los personajes!

Escribid a:
Joaquín Frías Cortés «Ragnarok»
C/. Valencia, 11
46260 Alberic (Valencia)

P.D. El *Tzompaltli* es el mejor módulo de *Ragnarok* que he visto y he tenido el placer de dirigir (tres veces ya) hasta el momento; ojalá la mayoría de los módulos que publicáseis fueran así, porque a veces os cuelan unos bodrios de «sajar y acuchillar» que... Mis felicitaciones a la CIA.

Comunicado de la CIA:

Gracias muchas, tienes unas birras pagadas. Tú eres el de *Wardancers*, ¿verdad? Pues a ver si podemos echarle la vista encima al fanzín; si hay tiempo y ganas, hasta a lo mejor colaboramos y todo.

EL HERALDO DE LA CORTE

* La Asociación Juvenil Círculo de Stonehenge, de Puerto de Santa María (Cádiz), realizará las IV Jornadas de Rol de su localidad.

Celebración de Jornadas, días: 18, 19, 20 y 21 de julio.

Torneo de Magic, días 19 y 20 de julio.

Rol en Vivo, días 21, 22 y 23 de julio.

Para más información, dirigirse a: Asociación Juvenil Círculo de Stonehenge

Plaza del Polvorista, 3, tercero
11500 El Puerto de Santa María (Cádiz)

* Respondiendo a una actividad rolera en Getxo bastante importante, organizamos el Club de Rol, que pronto contó con más de setenta socios. Nos encargamos de la organización de las Primeras Jornadas de Rol y Simulación de Las Arenas, los días 18, 19, 20 y 21 de abril de 1995, coincidiendo con la Semana Santa.

Contamos con un importante contingente humano. Principalmente las jornadas estuvieron dirigidas a los juegos de rol, aunque con la presencia importante de wargames y temáticos. Somos grandes aficionados al AD&D, Ars Mágica, Cyberpunk, Kult, D&D, etcétera.

Club de Rol Holocausto
C/. Luis López Osés 2, tercero, C 48930 Getxo (Vizcaya)

* Que conste que avisamos con tiempo: los días 13, 14 y 15 de octubre de 1995 tendrá efecto en la hermosa ciudad de Cádiz la GADIR 95 o Hispacon, convención española de ciencia ficción. En ella tendrán efecto actividades muy variadas e interesantes, como exposiciones, videoteca y experiencias teatrales. De entre los actos programados, descuella sin duda el IV Concurso de Relatos «Domingo Santos», instaurado en honor a uno de los más preclaros representantes de la C-Fi en España (con permiso de

Vigil), y persona muy apreciada en **DRAGON** por ya sabéis qué. El plazo de inscripción para la convención finaliza el 30 de septiembre; el del concurso de relatos, el 30 de agosto. Quienes estéis interesados en ampliar cualquier información, dirigíos a:

Fundación Municipal de Cultura

GADIR' 95.
Isabel la Católica, 12
Telf. 211123-221680
11004 Cádiz
Centro Socio Cultural «El Bidón»-
GADIR' 95
C/. Alcalde Juan de Dios Molina, 23
Telf. 261502-262103
11010 Cádiz



* Hacen su entrada triunfal en el Heraldo un grupo de jugadores de rol y wargames, que se han constituido como asociación cultural. Juegan a D&D, AD&D, MERP y Star Wars, y están realizando partidas por ordenador de High Command. Andan pensando acerca de si organizar unas jornadas para finales de septiembre, y les gustaría obtener información al respecto. Si alguien está dispuesto a ofrecérsela, que contacte con:

GNIKI GNIKI
C/. Formentor, 10, segundo, izquierda
41015 Sevilla
Tel. (95) 4377292

* Ahora le toca el turno a una recomendación muy especial de **DRAGON**, merecedora de la Uñita de Oro, que hace tiempo que no la concedíamos. Se trata de la puesta en marcha de La Tierra Media JPC, juego de rol por correo. Por fin los roleros que viven aislados no tienen excusa para no jugar. Al frente de tan

Ya se acercan, ya se acercan las ansiadas vacaciones. Pero, ¿decrece por ello el ritmo de actividades y ofertas lúdicas? ¡No, señor! Ved, si no, lo interesante y variado que tenemos para ofrecer este mes.



feliz propuesta está Joan Parés, hombre de sólida y larga experiencia en materia de juegos y viejo conocido de la redacción. Ya era hora que una experiencia de estas características se pusiera en marcha en España. Los interesados podéis contactar con:

Central de Jocs
C/. Numancia, 112-116
08029 Barcelona
Tel. (93) 4304183
Fax (93) 4197181

* Hace más o menos un mes (justo antes de cerrar la edición), el club **Savagequesters** tuvo a bien organizar sus V Jornadas de Rol. Como que estos amigos son la mar de originales, pensaron salirse de la norma organizando unas jornadas temáticas, en las que todas las partidas orbitaron alrededor de algo común: Piratería. Partidas de Vampiro, Star Wars, Mechwarrior, S.A.M., Ragnarok, Megatraveller, Cyberpunk, Shadowrun y, por supuesto, Piratas. Los que allí estuvimos damos fe del ambientazo que hubo y lo mucho que nos divertimos. A ver si cunde el ejemplo. De momento, y mientras calientan motores para GEN CON, aún no se han mudado de casa, y siguen estando en:

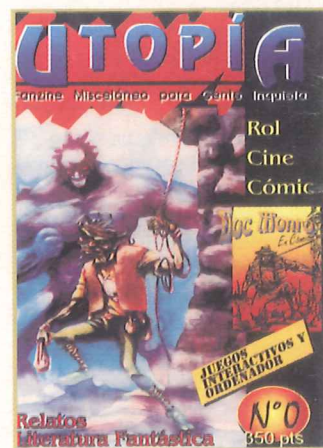
Centro Cívico Camelo
Ludoteca Arimel
Club de Rol Savagequesters
C/. Santuarios, 27
08032 Barcelona
Tel. (93) 4290809

* Y ya para redondear la sección, pasamos al departamento de fanzines varios, que lo tenemos un tanto olvidado. A nuestras manos han llegado ejemplares de dos publicaciones que no se van a escapar sin que las glosemos, aunque sea someramente.

La primera es «Utopía», que se titula «Fanzine Misceláneo para Gente Inquieta». Y creemos que lo consigue, ya que en sus páginas se dan cita rol, cómic, juegos de ordena-

dor, fantasía y ciencia ficción. Este número cero nos ha parecido un tanto disperso, pero el artículo sobre manga y el cómic de Doc Monro nos han gustado muchísimo. Es responsabilidad plena de CAAD, activo club valenciano que han decidido, muy sabiamente, ampliar sus horizontes. El contacto es:

CAAD
Apartado de Correos 319
46080 Valencia
Tel. (96) 369 95 71



* ROSA NE-GRA llega siempre a la redacción de **DRAGON** con puntualidad suiza, y por cuestiones de espacio, nunca hemos podido hablar con cierta profundidad sobre ellos. El último número del que acusamos recibo es el 3. Se trata de un fanzine dedicado por entero al rol, con una calidad por encima de la media. Además de unos comentarios y ayudas comedidos y muy agradables de leer, nos topamos con módulos para GURPS, La Llamada de Cthulhu y RQ, amén de una buena selección de ilustraciones propias. Reciban pues la bendición de Tymora, y que no decaiga.

Asociación Juvenil de Interpretación Lúdica
C/. Serranos, 7, primero, derecha
24003 León

EL ZOCO DE LANKHMAR

• Compro el módulo *El Fantasma del Clavo de Plata* para Ragnarok.

Vendo el «Manual del Jugador» de AD&D por 2.500 pesetas y el juego de rol *Oráculo* por 1.500 pesetas. Interesados, contactar con:

David Llorente Cortés
C/. José Perseguer, 12
03610 Petrel (Alicante)
Tel (96) 695 00 42

• Vendo o cambio suplementos de RQ (*El Señor de las Runas*, *Dioses de Glorantha*, *La isla de los Grifos*, *Genertela*, *Apple Lane*, *RQ Avanzado*, *El asbismo de la Garganta de la Serpiente*) en muy buen estado (sin usar). También un *Stormbringer*. Sólo para Vizcaya, precio a convenir. Preguntar por Jorge Segoviano, Teléfono 444 03 70 (Bilbao).

Vendo las siguientes miniaturas de Warhammer con precios a negociar:

Comisario Garrick (para concurso de pintura 4.000), inquisidor (bien pintado, 2.500), tecnosacerdote (bien

pintado, 1.000), coronel (bien pintado, 500), 4 ogres (bien pintados, 4.000), 2 de mando (una pintada y otra no, 2.000), escuadra de asalto camuflaje (2.000), escuadra de apoyo (pintada, 2.000), escuadra táctica de las SS (2.000), 2 escuadras (sin pintar, 2.000).

Mario Zabala
C/. Pintor Sorolla, 57,
portal 2, bajo C
29016 Málaga
Tel. 221 62 77

• Compro cualquier tipo de material relacionado con el D&D, avanzado (y sus distintos universos) excepto el *Manual del Jugador*. Imprescindible que esté en buen estado. Mandad lista con precio a mi dirección y os contestaré.

Mi dirección es:

José Carlos Ocaña Cañadas
C/. Virgen de los
Desamparados, 24, Bajo B
28041 Ciudad
de los Angeles
(Madrid)

Os recordamos que en esta sección solo tienen cabida las propuestas de aficionados al rol, no otros temas colaterales. Sorry...



P.D.: Preferible gente de Madrid.

• Hola, roladictos, soy un gran aficionado a los juegos de rol por ordenador, y necesito conseguir el juego *Stronghold* de AD&D para PC. Lo compro o cambio por otros juegos de PC.

Preguntad por Rafael y llamad al (91) 356 51 70 o si no, escribid a:

Rafael Pérez Ramírez
C/. Fundadores, 31, 1.º,
izquierda
28028 Madrid

• Se venden los siguientes juegos de rol:

Mechwarrior, 300 pesetas.
Warhammer 40.000, 500 pesetas.

Killer, 500 pesetas.

Car Wars, 1.300 pesetas;
Violencia en Muskogee, 300 pesetas;
Circuito de Duelos Loutrance, 300 pesetas (los tres por 1.600 pesetas).

Los hijos de Chernobil, 300 pesetas;
La semilla de acero, 500 pesetas (los dos por 600 pesetas).

Cazafantasmas, 800 pesetas;
Historias tenebrosas, 400 pesetas;
Pánico, 400 pesetas;
Apocalipsis, 400 pesetas (los cuatro por 1.600 pesetas).

Far West, 1.300 pesetas.

El octógono del caos, 700 pesetas;
El canto infernal, 700 pesetas;
Demonios y magia, 700 pesetas (los tres por 1.700 pesetas).

Traveller, 2.300 pesetas;
Aventura Kinuir, 600 pesetas;
Suplemento 1: 1001 personajes, 600 pesetas;
Libro 4: Mercenario, 600 pesetas (los cuatro por 3.700 pesetas).

Paranoia, 900 pesetas;
Paranoia aguda, 700 pesetas (los dos por 1.300 pesetas).

James Bond 007, 600 pesetas;
Panorama para matar, 600 pesetas (los dos por 800 pesetas).

El desafío del guerrero, 400 pesetas;
Pantalla del Dungeon Master, 500 pesetas (los dos por 700 pesetas).

Precios a discutir, están en buen estado, preguntar por Marco, teléfono (93) 300 03 60 de lunes a viernes, de 18.00 a 21.00 horas.



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borrás) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67



COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN

TEBEO ANTIGUO

JUEGOS DE ROL Y CARTAS

FIGURAS DE TODAS MARCAS

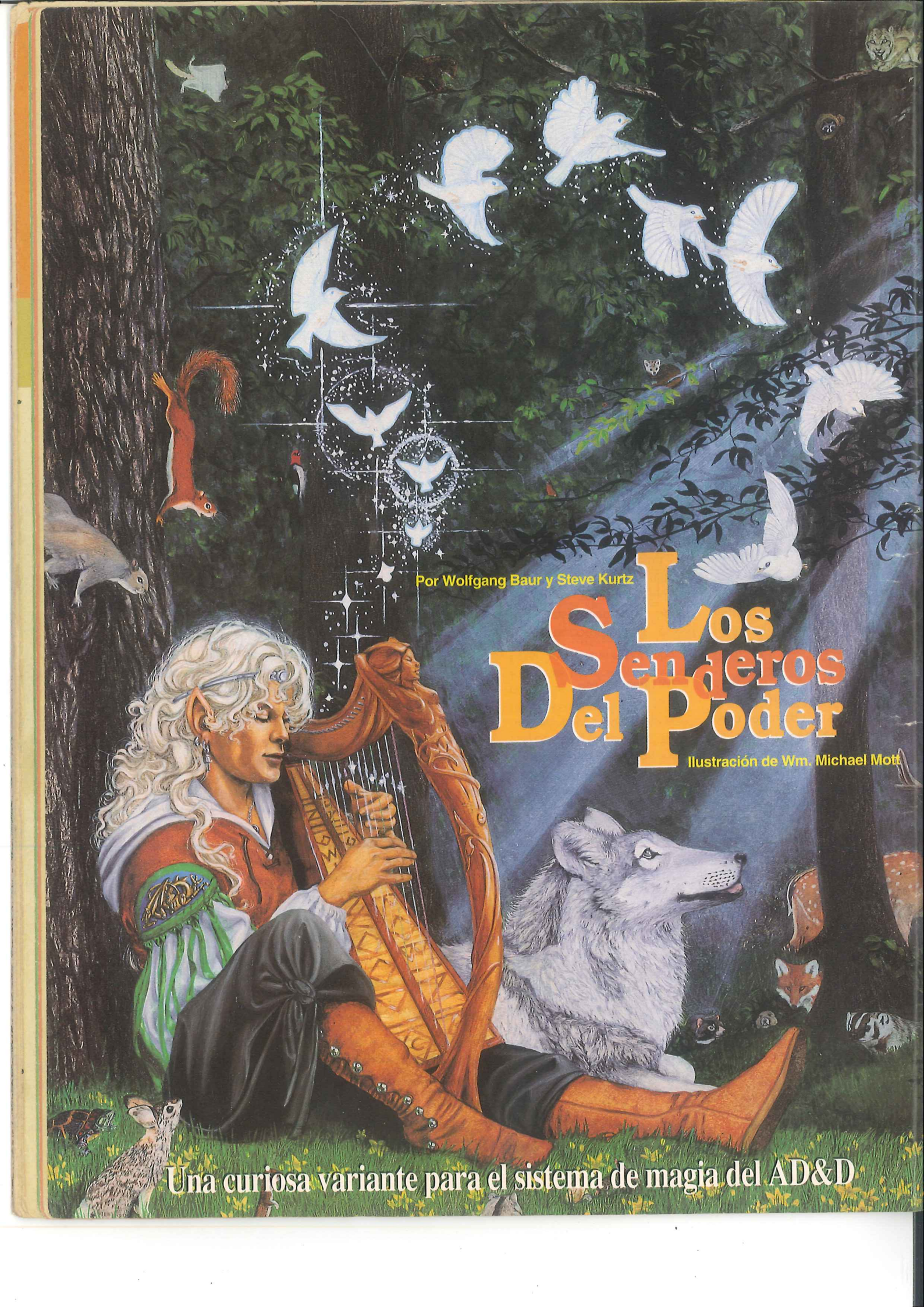
WARGAMES

ENVÍOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

C/PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40



Dragón
20
11



Por Wolfgang Baur y Steve Kurtz

Los Senderos Del Poder

Ilustración de Wm. Michael Mott

Una curiosa variante para el sistema de magia del AD&D

Khenvoem Rallister, llamado el Intrépido, había trabajado durante largas horas en los caminos de la magia, y el sendero se hacía más grande y más fácil de recorrer a medida que avanzaba por él. Hoy le había brindado la oportunidad de poner a prueba sus habilidades con un hechizo de petrificación, que él mismo había inventado. Miró por encima de su torre los resultados: doce goblins convertidos en ornamentos de jardín, sus rostros congelados en una mueca de pétreo horror. Sus compañeros en el Gremio de las Siete Estrellas le habían ayudado a recorrer el Camino de Piedra, al igual que guiaron sus primeros pasos por el Camino del Fuego Mágico Menor. Con suerte y trabajo duro, pronto se convertiría en señor de los elementos, y estaría en condiciones de disputarle a ese viejo loco de Anselm el Calvo la silla de maestro del gremio. Sonrió quedamente para sí mismo: nadie en el Gremio sabía que las secretas artes de la necromancia habían sido asimiladas por su intelecto superior. En las Siete Estrellas pensaban que Rallister había enseñado todos sus secretos, pero su dominio del Camino de la Muerte sería una desagradable sorpresa para todo aquel lo suficientemente temerario como para oponerse a él...

En muchas campañas de AD&D, la magia está organizada en escuelas o colejos mágicos, lo que sirve para clasificar los hechizos como encantamientos, alteraciones o ilusiones. Un mago puede optar por aprender cualquier conjuro que caiga en sus manos, de cualquier escuela. Los magos especialistas pueden memorizar más hechizos cada día, a cambio de ver negado su acceso a los conjuros de determinadas escuelas. Las presentes reglas no permiten variación alguna de estos dos términos, pero apuntan una nueva posibilidad para cualquier personaje mago.

Este artículo describe una nueva serie de reglas para gobernar la magia en el AD&D. Permite a un mago lo mejor de ambos mundos; dependiendo de las opciones que escoja cuando comience a estudiar magia, un archimago puede llegar a ser un especialista, un generalista o quedar justo enmedio. Los conjuros que elija al principio determinarán cuáles obtendrá en el futuro. La magia de «caminos» —también llamada magia de patrones, magia progresiva o magia de telaraña— opera imitando el proceso de aprendizaje. Los magos no saltan de forma

aleatoria de conjuro en conjuro; eligen y siguen senderos de poder que puedan canalizar sus opciones.

Cuando se toman conjuros de aquí y de allá, cada hechizo se aprende por sí solo, sin conexión alguna con órdenes superiores. La magia pierde parte de su capacidad maravillosa porque funciona con la misma facilidad y fiabilidad que un martillo o cualquier otra herramienta. Las variantes de las reglas basadas en puntos de hechizo (a veces llamados maná) fallan por la misma razón; no crean nexos de unión entre conjuros. Pero la magia no es una herramienta; es un arte, un sistema de conocimientos y habilidades entretejidos. Este artículo hace especial hincapié en este aspecto, y reinstaura una sensación de progreso en tu juego medieval-fantástico.

Además de incrementar la lógica de las reglas, agrupar los hechizos similares en secuencias ofrece a los jugadores la posibilidad de que sus personajes discutan sobre magia: «Bueno, una vez vimos que Marzak el de la Luz Celeste había dominado el séptimo paso del Camino de la Tormenta; sabemos que su magia puede ocasionarnos la muerte a todos, así que simularemos que nos rendimos, y luego...»

Los caminos son conjuntos de conocimiento que se conservan en escuelas, donde los primeros pasos son transmitidos de maestros a pupilos. Las escuelas se fundan para profundizar en ciertas formas de magia; para seguir un camino, un mago puede investigar todos los pasos por su cuenta o dirigirse a un gremio o escuela. Debido a que cada gremio de magos se dedica a ciertos caminos, el DM puede limitar las opciones de los jugadores de una manera lógica («No enseñan el Camino de la Mente en el Gremio de las Siete Estrellas»), pero esto también le da al jugador la oportunidad de aceptar lo impuesto por el DM («Supongo que seguiré acudiendo al gremio de todas formas») o de buscar nuevos horizontes y aventuras («Tenemos que encontrar un nuevo gremio»).

APRENDIENDO MAGIA PASO A PASO

¿Cuáles son los senderos del poder? En el juego, son las secuencias de hechizos relacionados que deben ser aprendidos en un orden particular, desde el nivel más bajo hasta el más alto. Si un camino

abarca más de un conjuro de un determinado nivel, el mago sólo precisa aprender uno de esos hechizos para poder progresar en el camino (pero también puede aprender más de un hechizo de un nivel determinado o un camino concreto si así lo desea).

En este sistema de magia, cada paso del camino del poder se basa en la comprensión de los principios que rigen los pasos anteriores; esto es, un mago nunca puede aprender un hechizo si no comprende los hechizos previos del mismo camino. Por esta razón, los conjuros están dispuestos en secuencias de estudio obligado, como los peldaños de una escalera. Por ejemplo, antes de que un mago del camino de la Magia del Fuego Mayor pueda lanzar un conjuro de Flecha de Llamas (nivel 3), debe ser capaz de lanzar al menos uno de los tres hechizos de nivel dos que preceden a la Flecha en este camino: Chamuscador de Aganazar, Manos Ardientes o Pirotecnia.

Este sistema puede parecer un corsé que fuerza a la elección, una especie de camisa de fuerza para magos. Sin embargo, hay ventajas en el conocimiento de la magia a través de caminos. De hecho, también se ofrecen muchas opciones nuevas: el mago de un camino siempre encontrará de forma automática información acerca del siguiente hechizo cuando llegue al nivel de experiencia necesario para lanzarlo. Ya no es necesario enterrarse vivo en volúmenes polvorientos con la misma dignidad que el saqueador lo hace en el campo de batalla; no es preciso que el jugador dependa del capricho del DM para conseguir el hechizo que desea; al DM ya no le hace falta colocar pergaminos y libros de hechizos «casuales» en cada aventura.

En otras palabras, el mago hace una tirada de dado contra sus posibilidades de aprender el hechizo (asumiendo que tenga acceso al nivel de éste). Si un camino se trunca en una dirección (falla el tiro para aprender un hechizo), puede intentar continuarlo por otro sitio (si el camino contiene más de un hechizo de ese nivel), o puede intentar aprender el siguiente conjuro cuando gane otro nivel.

Los caminos del poder que contienen cuatro o más hechizos suelen ser llamados «sendas», pero en general, no hay convención alguna para denominar a los caminos. Muchos de los caminos que describiremos a continuación reciben nombres distintos en diferentes lugares: el Camino del Bromista es conocido como el

Sendero de Loki entre los nórdicos, y Camino de Hermes en las cercanías del monte Olimpo. Sé creativo a la hora de escoger tus propios nombres y tus propias bifurcaciones en materia de caminos mágicos.

CAMINOS MAYORES Y MENORES

Todos los caminos pertenecen a dos categorías: mayor o menor. La distinción entre ambos es simplemente una cuestión de si un camino incluye uno o más hechizos de primer nivel. Los caminos mayores, aquellos que contienen hechizos de primer nivel, son los caminos a los que todos los magos deben recurrir. Sus nombres están impresos en **negrita** en las listas que luego ofreceremos.

Los caminos más cortos que empiezan con hechizos de niveles superiores son conocidos como caminos menores, porque sus formas de magia no son tan sencillas o tan extensas como las de los caminos mayores. Sólo los magos más poderosos recurren a estos caminos, ya que no incluyen hechizos de primer nivel. Los caminos menores están impresos en **negrita cursiva** en las listas que vendrán a continuación.

SALTANDOSE PASOS

Cuando un mago progresa a lo largo de un camino, crea una base de conocimientos, fórmulas y técnicas para la magia que implica ese camino. Una vez que conoce hechizos de dos o más niveles consecutivos de ese camino, puede intentar saltarse un paso en pos del siguiente. Por ejemplo, un mago del Camino del Aguila ya sabe Caída de Pluma (primer nivel) y Levitar (segundo nivel). Puede entonces saltarse un paso (el hechizo de Volar de nivel tres) y perseguir Alas Espectrales (cuarto nivel).

Sólo puede saltarse un paso en cualquier camino. Sin embargo, es posible retroceder para recuperar un paso que se había obviado antes. En el ejemplo, nuestro mago podría haber aprendido Volar tras habérselo saltado en favor de Alas Espectrales y luego, si así lo desea, saltarse otro paso, dejando de lado Vórtice, por ejemplo, y aprendiendo Corcel Espectral de Piedrasangrienta como próximo paso en su camino.

CONEXIONES INTERESANTES

En un sentido, la magia de senderos

es una extensión y un refinamiento de las escuelas de magia. Sin embargo, esta interpretación pasa por encima y oculta la mucho más amplia utilidad que tiene para DM y jugadores. Sí, puede que algunos caminos representen los hechizos básicos de diversas escuelas; es lógico, ya que los conjuros de cada escuela derivan de la misma tradición arcana. Pero los caminos unen a todos los hechizos (por ejemplo, el Camino de la Decepción va más allá de la escuela de la Ilusión), junto con otros de escuelas no relacionadas (como el Camino de las Sombras o el Camino de los Drow). Los caminos pueden crear conexiones mucho más interesantes que las de las escuelas; por ejemplo, el Camino del Dragón imita los poderes de muchos de estos saurios, y el Camino de los Drow incluye muchas de las habilidades de los elfos oscuros, amén de su magia arácnida.

¿CUANTOS CAMINOS PUEDE SEGUIR UN MAGO?

El número de caminos que un mago puede recorrer depende tanto de su nivel de experiencia como de su Inteligencia. La magia de caminos requiere una nueva serie de presunciones acerca de cuántos hechizos puede aprender un mago. La Tabla de Inteligencia del *Manual del Jugador* define el número máximo de hechizos de un determinado nivel que un personaje mago puede conocer. Pero la magia por caminos no está claramente organizada por niveles; sus cruces e intersecciones no sirven con este sistema.

El número de caminos que un mago especialista puede seguir es un tema más complejo. En general, no hay muchos especialistas en magia de caminos, ya que los caminos en sí mismos establecen límites y fuerzan al hechicero a especializarse, reduciendo los tipos de conjuro que puede aprender y utilizar. Las bonificaciones inherentes a dominar un camino ofrecen un incentivo adicional para dedicarse por entero a senderos determinados de magia.

Claro que, si el DM y los jugadores prefieren mantener a los especialistas en su campaña, éstos conservarán sus beneficios normales (puede memorizar un hechizo adicional de cada nivel a los que tenga acceso), pero puede aprender menos caminos en cualquier nivel determinado que un mago generalista. Los hechizos de escuelas opuestas siguen estando fuera de límites; esto puede

TABLA A: NUMERO DE CAMINOS POR NIVEL

Nivel mago Max.	Caminos mago Max.	Caminos Especialista
1	3	2
2	3	2
3	3	2
4	4	3
5	4	3
6	5	4
7	5	4
8	6	5
9	7	5
10	9	7
11	10	8
12	11	9
13	12	10
14	13	11
15	14	12
16	15	13
17	16	14
18	18	15
19	20	16
20	22	18
21	25	20
22	30	22
23	35	25
24	40	30
25	Todos	35
26	Todos	40
27	Todos	Todos
28	Todos	Todos
29	Todos	Todos

TABLA B: BONIFICACIONES AL CAMINO POR INTELIGENCIA

Int. mago	Bonus Camino	Máximo Hechizos/Nivel	Posibilidad Aprendizaje
9	0	6	35 %
10	0	7	40 %
11	+1	7	45 %
12	+1	7	50 %
13	+1	9	55 %
14	+2	9	60 %
15	+2	11	65 %
16	+3	11	70 %
17	+3	14	75 %
18	+4	18	85 %
19	+5	Todos	95 %
20	+5	Todos	96 %
21	+6	Todos	97 %
22	+7	Todos	98 %
23	+8	Todos	99 %
24	+9	Todos	100 %
25	+10	Todos	100 %

evitar que el especialista logre la maestría en determinados caminos. Los caminos de oposición quedan fuera de las intenciones de este artículo.

La tabla A muestra el número de caminos que un mago o especialista de un determinado nivel de experiencia puede seguir (es decir, para aprender conjuros). La tabla B ofrece las bonificaciones a este número de acuerdo con la inteligencia del mago (y eso también incluye el «Máximo de Hechizos por Nivel» y la «Probabilidad de Aprender Hechizo» de la tabla de Inteligencia del MdJ, por conveniencia). Por ejemplo, un mago (no un especialista) de nivel 10 con Inteligencia

16 puede aprender hechizos de hasta 12 caminos diferentes (9 por ser de nivel 10, más 3 por su puntuación en Int).

COMPLETANDO UN CAMINO

Si un mago aprende todos los hechizos de un camino, se dice de éste que ha sido completado, y ya no cuenta con respecto al número máximo de caminos que pueden ser seguidos. Esta regla hace que los archimagos sean muy poderosos, ya que les permite aprender más caminos de hechizos completando otros antes, evitando así el límite de «Máximo de Caminos» de la tabla A. Además, pueden aprender nuevos caminos con mucha rapidez (basta con que consigan una serie de tiros acertados a la hora de «aprender»), mucho más deprisa que un mago tradicional, que reúne todas las fórmulas de libros de conjuros y grimorios ocultos en los rincones de la campaña. En general, sin embargo, los caminos tienen cada vez menos limitaciones a niveles superiores, ya que el archimago conoce, de todas formas, las artes arcanas en profundidad; los nuevos caminos son cada vez menos desafiantes debido a la similitud de los hechizos que ya ha aprendido y dominado.

OLVIDANDO PASOS

Los magos poderosos de un camino pueden saber tanto acerca de un determinado grupo de hechizos que no les queda nada más que aprender en ese camino. También pueden conocer tantos conjuros básicos que no puedan comenzar caminos nuevos debido a los límites por Inteligencia o nivel al número de conjuros que pueden aprender. Una manera de solucionar el problema es simplemente olvidar los primeros pasos de otros caminos; una vez que un mago ha dominado las formas de magia más simples, puede que no necesite recurrir a ellas nunca más. Al contrario que en el sistema habitual del AD&D, esto significa que los conjuros pueden ser eliminados del repertorio de un mago.

Olvidar parte de un camino de conjuros requiere conjuros de ese sendero; sólo se puede olvidar uno de ellos, y debe ser el de menor nivel del camino. Olvidar un hechizo elimina todo conocimiento de éste en el grimorio del mago (o de su memoria, ver «Nuevo Sistema» más adelante), y deja abierto un «hueco» para otro conjuro. Los hechizos olvidados no cuentan en perjuicio de un mago cuando

éste intente saltarse pasos en los niveles superiores del camino.

CAMINOS CON BIFURCACIONES

Cuando los senderos del poder se cruzan, el mago que sigue ese camino tiene tres posibles elecciones: puede continuar siguiendo el camino que ha empezado, ignorando la intersección; puede cambiar de un camino al otro, abandonando la posibilidad de nuevos progresos en el camino anterior; o puede seguir ambos caminos declarando que seguirá un camino bifurcado. Este tipo de caminos le ofrecen al mago más posibilidades que el «camino recto», ya que puede aprender hechizos de ambos caminos a medida que suba de nivel, pero cada «rama» de la bifurcación sigue contando como un camino separado en cuanto a la determinación del número total que puede seguir.

Algunos conjuros de los listados aparecen en más de un camino: al fin y al cabo, hay más de una manera de conocer las artes mágicas. Los hechizos que aparecen en las intersecciones de dos o más caminos son llamados hechizos de nexo. Los conjuros de primer nivel nunca son hechizos de nexo. Para abandonar un camino y cambiar a otro a través de un nexo, el mago debe conocer la existencia de ambos caminos. Una vez que cambia de dirección en uno de estos «desvíos», ya no podrá saltarse hechizos más allá del hechizo de nexo; esto sólo es una parte del precio que debe pagar por alejarse de su camino. Si abandona un camino por completo (ya sea olvidándolo o completándolo), podrá saltarse pasos de la segunda rama con toda normalidad.

VIAJE DE IDA Y VUELTA

Aunque se supone que los caminos deben ser recorridos del principio al fin (desde el nivel más bajo hasta el más alto), no hay nada que evite que un mago «vuelva hacia atrás» para aprender un conjuro de nivel inferior que aún no sabía. De hecho, esto es lo que ocurre cuando un mago completa un paso que se había saltado con anterioridad. El mismo tipo de «relleno» se puede hacer para conseguir un hechizo que no era preciso aprender con anterioridad (en el caso de un camino que contenga más de un hechizo de un

determinado nivel), y con intención de adquirir hechizos de nivel bajo en un camino que el mago comenzó a recorrer a la altura de un nexo. Los magos descubrirán que a menudo no interesa realizar esta «regresión», pero pueden hacerlo si así lo desean.

LOS CAMINOS DEL PODER

En las listas siguientes, los hechizos de cada camino se presentan en el orden en que deben ser aprendidos. Los caminos mayores se indican en **negrita**; los menores, en **negrita cursiva**. El número entre paréntesis indica el nivel.

La gran mayoría de los conjuros provienen del *Manual del Jugador*, otros del *Tomo de Magia*, algunos del *Manual del Buen Mago* y de *Los Drow de la Suboscuridad*, y una parte importante de las *Aventuras de Forgotten Realms*. Otros, que se señalan como nuevos, serán explicados más adelante en este artículo. (Nota de la Redacción: sólo unos pocos pertenecen a complementos de AD&D que aún no han sido traducidos al castellano —léase *Manual del Buen Mago*—, por lo que habréis de tener paciencia, investigar un poco o añadir vuestras propias variantes, lo sentimos. La idea es lo bastante buena como para que el DM tenga que inventarse sus propios conjuros o cree sus caminos de magia exclusivos).

Camino del Alquimista: Metamorfosar Líquidos (1), Análisis Fundamental de Alamir (3), Ecllosionar la Piedra del huevo (7), Homúnculo Escudo (8), Transmutación Gloriosa.

Camino del Arquero: Catapulta (1), Proyectoil Mágico (1), Flecha Ácida de Melf (2), Meteoros Diminutos de Melf (3), Golpe de Ácido (4), Dominar Proyectoil (4).

Camino del Archimago: Cerrar Camino (2, nuevo), Cambio Sensorial (2), Vocalizar (2), Apresuramiento (3), Intensificación I (3), Mayor Alcance I (3), Cuadratura del Círculo (3), Dilatación I (4), Mayor Alcance II (4), Celeridad de Mordenkainen (4), Sellar Camino (4, nuevo), Mayor Alcance III (5), Intensificación II (6), Dilatación II (6), Quemar Camino (7, nuevo).

Camino del Artífice: Detectar Metales y Minerales (1), Reparar (1), Aura Mágica de Nystul (1), Analizar Mecanismo (3), Duplicar (4), Disrupción Mecánica (4), Hechizar Objeto (6), Reconstrucción (6), Permanencia (8), Máquina de Conjuros (8).

Camino del Bardo: Alarma (1),

Ventriloquía (1), Sordera (2), Flautas Fantasma (2), Boca Mágica (2), Grito (4), Lamentable Dialéctica de Leomundo (5), Gran Grito (8), Lamento del Banshee (9).

Camino del Pedigüeño: Duplicar (4), Creación Menor (4), Fabricar (5), Creación Mayor (5), Deseo Limitado (7), Deseo (9).

Camino de Bigby: Mano Espectral (1), Puño Volador (2), Garra de Caligarde (4), Mano Interpuesta de Bigby (5), Mano Vigorosa de Bigby (6), Mano Aferrante de Bigby (7), Puño Cerrado de Bigby (8), Mano Trituradora de Bigby (9).

Camino Negro: Ceguera (2), Silueta Imprecisa (2), Oscuridad Radio 3 m (2), Luz Negra (3), Palabra Poderosa, Cegar (8).

Camino de la Rotura: Hacer Añicos (2), Desintegrar (6), Cristalfrágil (9).

Camino Cromático: Rociada de Color (1), Orbe Cromático (1), Esquema Hipnótico (2), Motivo Arco Iris (4), Rociada Prismática (7), Golpe Caleidoscópico de Gunther (8), Muro Prismático (8), Esfera Prismática (9).

Camino del Concejal: Hipnotismo (1), Sugestión (1), Dominación (5), Sugestión de Masas (6).

Camino del Dragón: Dormir (1), Olvidar (2), Rayo Debilitador (2), Fuerza (2), Retener Persona (3), Dientes Castañeteantes (3), Sugestión (3), Retener Monstruo (5), Niebla Mental (5), Escamas de Dragón (6), Mordedura Visual (6), Robar Encantamiento (7).

Camino del Aguila: Caída de Pluma (1), Planeador Plumoso de Murdock (1), Cabalgar el Viento (2), Volar (3), Alas Espectrales (4), Vórtice (5), Corcel Espectral de Piedrasangrienta (6), Bote Aéreo (8).

Camino Elemental: Guía Elemental (2), Forma Elemental (4), Protección de los Elementos (4), Conjurar Elemental (5), Ordenar Elemental (7), Aura Elemental (9).

Camino del Encantador: Hechizar Persona (1), Amigos (1), Hechizo Terrible (3), Hechizo de Fuego (4), Hechizar Monstruo (4), Dominación (5), Hechizar Plantas (7), Hechizar Masas (8), Virus de hechizar (9).

Camino de la Fuerza: Muro de Fuerza (5), Jaula de Fuerza (7), Aprisionamiento (9).

Camino de Detención: Atar (2), Retener Persona (3), Retener No Muertos (3), Detener (4), Retener Monstruo (5), Estatua (7), Extasis Temporal (9).

Camino del Gigante: Agrandar (1), Crecimiento Vegetal (4), Crecimiento Animal (5).

Camino Gris, o de Ocultación: Capa para Muertos Vivientes (2), Invisibilidad (2), Invisibilidad, Radio 3 m (3), Invisibilidad Mejorada (4), Confundir (6), Invisibilidad de Masas (7).

Gran Magia del Fuego, o Camino del Humo: Afectar Fuegos Normales (1), Chamuscador de Agannazar (2), Manos Ardientes (2), Pirotecnia (2), Flujo de Fuego (3), Aura de Fuego (4), Hechizo de Fuego (4), Puerta de Fuego (4), Escudo de Fuego (4), Muro de Fuego (4), Feroz Fuego Constrictor (6), Puño de Llamas de Malecketh (7), Enjambre de Meteoros (9).

Camino del Ahorcado: Toque Helado (1), Fingir Muerte (3), Paralizar (3), Toque Vampírico (3), Emoción (4), Conjuro de Muerte (6), Reencarnar (6), Dedo de Muerte (7), Drenaje de Energía (9).

Camino del Señor del Tiempo: Apresuramiento (3), Lentitud (3), Detener (4), Extensión I (4), Extensión II (5), Extensión III (6), Detener el Tiempo (9).

Camino del Rey: Disco Flotante de Tenser (1), Parpadeo (3), Puerta Dimensional (4), Viaje Fugaz de Reverenciagente (5), Teleportación (5), Teleportación sin error (7), Portal (8), Paseo Universal (9).

Magia del Fuego Menor: Estallido de Fuego (1), Esfera Llameante (2), Bola de Fuego (3), Sudario de Llamas (5), Bola de Fuego de estallido retardado (7), Enjambre de Meteoros (9).

Camino del Caballero: Armadura (1), Montura (1), Escudo (1), Cota de Mallas Invisible (3), Corcel Fantasma (3), Armadura de Espíritu (3), Piel de Piedra (4), Muro de Hierro (4), Escamas de Dragón (6).

Camino de la Medusa, o de la Visión Verdadera: Reflejo de la Mirada (1), Conocer Alineamiento (2), Mordedura Visual (6), Velo (6), Ver Realmente (6), Cristalacero (8).

Camino de la Niebla: Muro de Niebla (1), Nube Hedionda (2), Nube de Niebla (2), Retener Vapor (3), Niebla Sólida (4), Nube Letal (5), Niebla Mental (5), Niebla Letal (6), Nube Incendiaria (8).

Camino de Otiluke: Esfera Elástica de Otiluke (4), Esfera Congeladora de Otiluke (6), Esfera Telequinética de Otiluke (8).

Camino del Contraconjuro: Evitar Mal de Ojo (1), Disipar Magia (3), Disipar Espejismo (3), Pantalla Disipadora de Otiluke (4), Extirpar Maldición (4), Forzar Polimorfismo (5), Repulsión (6), Rayo Rubí de Inversión (7), Disyunción de Mordenkainen (9).

Camino de la Decepción: Fuerza Fantasmal (1), Fuerza Fantasmal Mejorada (2), Fuerza Espectral (3), Ilusión Avanzada

(5), Ilusión Programada (6).

Camino de la Mente: PES (1), Levitar (2), Mente de Hierro (3), Imbecilidad (5), Telequinesis (5), Desintegrar (6) Intensificador Mnemónico de Rary (6), Mente en Blanco (8), Desmentar (9).

Camino de las Sombras: Sombra arrastrante de Lorvoleim (3), Forma Espectral (3), Monstruos de Sombra (4), Golpe de Sombra (4), Monstruos de Semisombra (5), Sombras (6), Velo de Sombra (6), Transformación Insustancial de Lorvoleim (6), Ahuyentar Sombra (6 A), Caminar por las Sombras (7), Gato de Sombra (7), Forma Sombría (8).

Camino del Terror: Aparición (1), Asustar (2), Miedo (4), Asesino Fantasma (4), Espectral (9).

Camino del Profeta: Vida Pasada (2), Clariaudiencia (3), Clarividencia (3), Aureola Ocular (4), Sueño (5), Visión (7), Prescencia (9).

Camino de los Cálices: Protección contra el Mal (1), Protección contra el Hambre y la Sed (1), Filtro (2), Protección contra Parálisis (2), Protección contra el Mal, 3 metros radio (3), Disipar Magia (3), Protección Contra Muertos Vivientes (3), Escudo de Fuego (4), Manto de Ilykur (4), Globo Menor de Invulnerabilidad (4), Devolver Conjuro Menor (4), Expulso de Spindelard (4), Invulnerabilidad a Armas Normales (5), Protección Contra el Hierro (5), Concha Anti-Magia (6), Globo de Invulnerabilidad (6), Invulnerabilidad a Armas Mágicas (6), Trampa para Conjuros (7), Devolver Conjuro (7), Protección contra el Miedo (8), Conjuro de Inmunidad de Serten (8), Invulnerabilidad a Conjuros (9), Disyunción de Mordenkainen (9).

Camino de los Sellos y Talismanes: Retener Portal (1), Marca de Honor (1), Trampa de Leomundo (12), Llamada a la Puerta (2), Telaraña (2), Runas Explosivas (3), Cicatriz de Noche (3), Sello de Serpiente Sepia (3), A Prueba de Teleportación (3), Cifrar (4), Trampa de Fuego (4), Dispositivo de Alerta (4), Salvaguardia (5), Asegurar (5), Rechazo de Von Gasik (5), Protección y Defensa (6), Tatuaje de Poder (6), látigo Protector de Khelben (7), Símbolo (8).

Camino de Liberación del Alma: Dormir (1), Olvidar (2), Oleadas de Debilidad (3), Emoción (4), Caos (5), Receptáculo Mágico (5).

Camino de las Astas: Trivara (2), Lanza de Hielo (3), Lanza de Trueno (4), Vara de Truenos (4), Vara Mágica (5).

Camino de las Espadas: Granizada

(1), Hojasedienta (2), Flecha de Llamas (3), Arma Encantada (4), Transformación de Tenser (6), Espada de Mordenkainen (7).

Camino de los Nombres

Verdaderos: Menor Resistencia (5), Mordedura Visual (6), Palabra Poderosa, Silencio (6), Palabra Poderosa, Aturdir (7), Sujetar (8), Palabra Poderosa, Cegar (8), Atrapar el Alma (8), Palabra Poderosa, Matar (9).

Camino del Sirviente: Sirviente Invisible (1), Gourmet Encantador de Quimby (2), Llamar Enjambres (2), Corcel Fantasma (3), Invocar Animales (6), Perro Fiel de Mordenkainen (5), Acechador Invisible (6), Guardia Espectral (7).

Camino del Refugio: Cabaña Diminuta de Leomundo (3), Refugio Seguro de Leomundo (4), Santuario Privado de Mordenkainen (5), Mansión Magnífica de Mordenkainen (5), Transferencia Inmobiliaria (9).

Camino Brillante: Luces Danzantes (1), Luz (1), Luz Continua (2), Oscuridad, 3 M. Radio (2), Globo Resplandeciente de Nchaser (3), Arco Lunar de Presper (5), Estallido Solar (8), Depuración Refulgente de Elminster (9).

Camino de Plata: Truco de la Cuerda (2), Parpadeo (3), Trampa de Fase (4), Cofre Secreto de Leomundo (5), Paso en Muro (5), Dos Dimensiones (7), Desaparecer (7), Puerta en Fase (7), Conjuro Astral (9).

Camino del Orador: Comprender Lenguajes (1), Lenguaje de los Necios (3), Lenguas (3), Enviar (5), Llamada Instantánea de Drawmij (7), Pedir (8), Auxilio (9).

Camino de la Tormenta: Presa Sacudidora (1), Cuchillo de Hielo (2), Viento Susurrante (2), Soplo de Viento (3), Golpe de Rayo (3), Muro de Viento (3), Tormenta de Hielo (4), Muro de Hielo (4), Aliento Ventoso (4), Cono de Frío (5), Cadena de Rayos (6), Controlar el Clima (6), Tormenta Ácida (7).

Camino de Piedra: Puño de Piedra (1), Suelo Aferrante de Maximilian (2), Piedra Aferrante de Maximilian (3), Cavar (4), Piel de Piedra (4), Convertir Guijarro en Roca (4), Muro de Piedra (5), Modelar Piedra (5), Mover Tierras (6), Hundir (8).

Camino del Bromista: Grasa (1), Salto (1), Escalada de Araña (1), Irritación (2), Oro de los Tontos (2), Incontrolable Risa Horrible de Tasha (2), Lenguaje de los Necios (3), Torpeza (4), Invertir Gravedad (7), Irresistible Danza de Otto (8).

Camino del Gemelo: Cambiar el Yo (1), Imagen en un espejo (2), Alterar el Yo (2), Duplicar (4), Plaga (4), Aspecto del Yak (5), Apariencia (5), Proyectar

Imagen (6), Simulacro (7), Clon (8).

Camino Tortuoso: Polvo Rutilante (2), Orientación Errónea (2), No Detección (3), Distorsión de Distancia (5), Visión Falsa (5), Puerta de Sombra (5), Espejismo Arcano (6), Confundir (6), Ocultar (7), Desaparecer (7), Laberinto (8).

Camino Velado: Delusión (3), Recurso Danzante de Laerel (3), Terreno Alucinatorio (4), Desocupación (4), Paso en Muro (5), Apariencia (5), Ilusión Permanente (6), Velo (6), Ocultar (7), Pantalla (8).

Camino del Agua: Retener el Aliento (1), Respirar Agua (3), Agua Aérea (5), Bajar Agua (6), Abrir las Aguas (6).

Camino del Mago: Cantrip (1), Invo-car Componente de Conjuro (1), Copiar (1), Leer Magia (1), Bolsillos Profundos (2), Cerradura de Hechicero (2), Marca de Hechicero (2), Disipar Magia (3), Escritura Ilusoria (3), Infravisión (3), Objeto (3), Página Secreta (3), Vista de Hechicero (3), Adivinación Intensificada (4), Intensificador Mnemónico de Rary (4), Ojo de Hechicero (4), Adquisición de Khazid (5), Contingencia (6), Geas (6), Elucubración de Mordenkainen (6), Contingencia Encadenada (9), Evasión de Elminster (9), Disyunción de Mordenkainen (9).

Camino Salvaje, o del Caos: Suposición de Hornung (1), Temerario Recurso de Nahal (1), Reentrar (1), Escudo contra el Caos (2), Funesto Deflector de Hornung (2), Nulificador Ilógico de Nahal (2), Realidad Alternativa (3), Flujo de Fuego (3), Lenguaje de los Necios (3), Confusión (4), Aquí/No Aquí (4), Mala Suerte (4), Caos (5), Vórtice (5), Forma de Ola (5), Escudo Salvaje (5), Golpe Salvaje (6), Selector de oleadas de Hornung (7), Modelar Conjuro (7), Expedidor al Azar de Hornung (8), Zona Salvaje (8), Estabilizar (9), Fuego Salvaje (9), Viento Salvaje (9).

MAGIA DE CAMINOS EN LA CAMPAÑA

En términos de campaña, la magia de caminos promueve la hechicería como una disciplina, un arte aprendido paso a paso. Los DM pueden crear caminos para acomodarse a sus propios gustos y a las necesidades de la campaña; los conjuros poderosos son el resultado de estudios anteriores. Ningún mago puede simplemente aprender a Desintegrar, por ejemplo, sin aprender primero PES, Mente de

Hierro o Telequinesis, ya que estos conjuros preceden a Desintegrar en el Camino de la Mente.

Debido a que la selección inicial de caminos determinará muchas de las opciones sobre conjuros del mago en el futuro, el jugador y el DM deben considerar los hechizos de primer nivel con especial cautela.

TABLA C: CAMINOS DISPONIBLES POR DÍA

Nivel mago	No Caminos Disponibles/Día
1	1
2	2
3	2
4	3
5	3
6	3
7	4
8	5
9	5
10	6
11	7
12	8
13	8
14	9
15	10
16	11
17	12
18	13
19	13
20	14

NUEVO SISTEMA

Además de los requerimientos de aprendizaje escalonado en la magia de caminos, también puedes ofrecer a tus personajes magos una nueva forma de lanzar hechizos. Normalmente, los magos se limitan a copiar conjuros en sus grimo-rios, los memorizan y los lanzan de acuerdo con su nivel. La magia de caminos permite algunas interesantes variaciones, si tanto jugadores como DM están de acuerdo.

El nuevo sistema de utilización de hechizos no se basa en complicados baremos de puntos; un mago puede lanzar aún el mismo número de hechizos que se establece en las reglas básicas, pero no los memoriza por adelantado. En vez de eso, el mago declara qué caminos de los que estudia utilizará. En ese día, el mago sólo podrá lanzar hechizos pertenecientes a esos caminos. El número de caminos por día se ofrece en la tabla 4. Este sistema confiere al mago gran flexibilidad sin excesivas restricciones.

NUEVOS CONJUROS

Los hechizos que vienen a continua-

ción afectan directamente a los caminos, formando por sí mismos un «camino de caminos». Debido a que atacan la propia base del poder del mago, deben ser muy raros de ver en acción, y temidos en extremo. Cualquier mago que los utilice de forma indiscriminada pronto se verá perseguido por otros hechiceros, que querrán detenerle a cualquier precio.

CERRAR CAMINO (Abjuración)

Nivel: 3
Alcance: 3 metros/Nivel
Componentes: V, S, M
Duración: 1 día
Tiempo de lanzamiento: 3
Area de efecto: 1 mago
Tirada de salvación: No

Esta magia menor cierra el acceso de un mago al camino que sigue normalmente. Este conjuro le impide el acceso a un camino (elegido al azar) durante el resto del día. Los hechizos que hayan sido ya memorizados no se olvidan; simplemente el mago no puede acceder a ellos. El lanzador no sabe qué hechizo o hechizos quedan «bloqueados» para la víctima (si es que hay alguno). Tras pasar 24 horas, el hechizado puede memorizar y utilizar conjuros del camino cerrado con toda normalidad.

El componente material del hechizo de Cerrar Camino es una pequeña llave de plata que valga al menos 50 mo, que debe ser rota durante la invocación.

SELLAR CAMINO (Abjuración) Reversible

Nivel: 5
Alcance: 3 metros/Nivel
Componentes: V, S, M
Duración: Permanente hasta que sea disipado
Tiempo de lanzamiento: 5
Area de efecto: 1 mago
Tirada de salvación: No

El mago afectado por este hechizo no puede aprender más conjuros de un camino (elegido por el lanzador entre aquellos que sepa que sigue su víctima), hasta que el impedimento mágico de este conjuro sea eliminado. Si el mago hechizado falla un tiro de salvación por 4 o más, también sufre los efectos del Cerrar Camino en el camino en cuestión durante lo que queda del día. Si el objetivo saca el tiro de salvación por más de 4, puede devolver el conjuro contra el lanzador. El lanzador tiene derecho a un tiro de salvación contra el hechizo reflejado y debilita-

do con un bonus de + 4; si lo logra, no ocurre nada, pero si falla, el hechizo le afecta a él con completa normalidad. El conjuro sólo puede ser reflejado una vez.

La barrera colocada sobre el camino elegido sólo puede ser eliminada por un conjuro de Abrir Camino (la forma invertida de Sellar Camino), Deseo Limitado o Deseo. El componente material del conjuro es un sello brillante hecho de una aleación especial de plomo y mithril. En el sello ha de estar inscrito el nombre de la víctima o su símbolo, y nunca cuesta menos de 1.000 mo.

QUEMAR CAMINO

(Necromancia/Abjuración)

Nivel: 8
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: Permanente
Tiempo de lanzamiento: 8
Area de efecto: 1 mago
Tirada de salvación: Ver debajo

Este conjuro, altamente destructivo, reduce a la nada todos los conocimientos que posee un mago sobre un camino determinado, elegido por el lanzador. Las fórmulas y conjuros son olvidados al instante, los conjuros memorizados se desvanecen de la mente de la víctima, y todo hechizo perteneciente a ese camino debe ser aprendido de nuevo, como si la víctima nunca los hubiera estudiado.

El efecto del conjuro no puede ser invertido, pero si el tiro de salvación del objetivo tiene éxito, el camino sólo queda obstaculizado por un mero Sellar Camino. El conjuro no puede ser reflejado.

El componente material es una delgada hoja de oro batido, en la que está inscrita la fórmula del conjuro que sirve como paso inicial del camino; este peculiar pergamino cuesta no menos de 3.000 monedas, y se consume por completo tras la invocación.

MAESTROS DEL CAMINO

La pericia de un mago en un camino determinado se incrementa si éste ha logrado la maestría del camino. Para convertirse en maestro del camino, un mago debe conocer todos los hechizos disponibles en ese camino (es decir, cada hechizo hasta el nivel al que pueda acceder). Mientras mantenga esta maestría, el mago puede lanzar esos hechizos con mayor efectividad. Los beneficios de la maestría son sencillos: sus hechizos ganan

un modificador de —1 al tiro de salvación, un +1 por dado de daño, y tanto alcance, duración y área de efecto son las mismas que si el maestro del camino tuviese un nivel más del que tiene en realidad. Perderá la maestría sólo si opta por no aprender un hechizo de ese camino cuando gane un nivel de experiencia, si falla su tiro para aprender un conjuro del camino o si elige olvidar o saltarse un conjuro.

Un mago nunca puede ser maestro de más de un sólo camino en cualquier momento, pero si cumple los requisitos para la maestría en más de un camino, el jugador puede elegir en qué camino desea ser maestro. El mago puede variar su elección cuando aprenda el siguiente hechizo de cualquiera de los caminos.

BORRANDO CAMINOS

Como regla opcional, los caminos que un mago ignore pueden atrofiarse, debido a que las habilidades que los mantienen no se utilizan. He aquí la fórmula: si un mago no ha aprendido ningún conjuro nuevo de un camino cuando llega al nivel de experiencia que le permite recorrer uno o dos pasos nuevos disponibles, su habilidad en ese camino se queda estancada en el nivel más bajo requerido para lanzar el hechizo que conoce. Por ejemplo, tomemos en consideración a un mago que sigue el Camino de Piedra y que ha obtenido el nivel 7 (el punto en el que es capaz de lanzar un hechizo de nivel 4). Si ese mago no ha aprendido el hechizo de tercer nivel Piedra Aferrante de Maximilian, ni ninguno de los de cuatro Cavar o Piel de Piedra cuando alcance el nivel 8, sus avances en ese camino quedan detenidos, y a partir de ahí puede lanzar Puño de Piedra y Suelo Aferrante de Maximilian (los hechizos de nivel 1 y 2 del camino) como si sólo fuese un mago de nivel 3 (ya que se ha contenido con lanzar hechizos de niveles primero y segundo del camino elegido). Si un tercer paso de conjuro queda disponible y es ignorado (Muro de Piedra o Modelar Piedra en nuestro ejemplo), el camino entero queda olvidado.

CAMINOS PERDIDOS

El DM puede decidir que uno o más caminos se han perdido, queriendo decir con ello que no están disponibles para la mayor parte de los magos. Los caminos que reciben su nombre de un mago o

monstruo famoso son especialmente buenos para esto. Encontrar y recuperar este camino puede ser el motivo de aventura para muchos personajes.

Además, cada universo particular requerirá sus propios caminos; las provincias de la arena, el mar, el fuego y el viento de *Al-Quadim* pueden sentar las bases de algunos buenos caminos, debido a que los elementos mágicos de este universo están mucho mejor definidos y entrelazados que los de las reglas básicas. *Dragonlance* tiene su propia idiosincrasia a la hora de la magia (¿alguien se animaría a seguir el Camino de Raistlin?), y ya no digamos *Ravenloft*, donde todos los caminos son tan oscuros que se hace difícil distinguir uno de otro.

En una campaña de *Forgotten Realms*, los hechizos de los magos poderosos deben servir como punto de inicio para crear caminos: Elminster, Snillloc y Simbul crearon magia única y diferente. Estos caminos se citan como ejemplo, pero se pueden crear muchos más para acomodarse a gustos personales y necesidades de los magos poderosos, tanto PJ como PNJ, en una campaña.

Los caminos de Bigby, Leomundo y Mordenkainen son más comunes en el mundo de *Greyhawk*—donde tuvieron su origen— que en ningún otro sitio. Estas variaciones individuales siempre quedan a la discreción del DM.

CAMINOS PERDIDOS DE MUESTRA

Camino de los Drow, de Lolth o de la Araña: Ojos de Araña (1), Escalada de Araña (1), Oscuridad, 3 M. Radio (2), Anzuelo Celeste (2), Telaraña (2), Alas Oscuras (3), Mano de Oscuridad (3), Infravisión (3), Atravesar Telaraña (5), Convo-car Araña (6), Goteo de Vibora (6), Araña de Muerte (8), Hoja Negra del Desastre (9).

Camino de Snillloc: Bola de Nieve de Snillloc (1), Enjambre de Bolas de Nieve de Snillloc (2), Proyectil Mayor de Snillloc (5).

Camino de Simbul: Hipnotismo (1), Olvidar (2), Sugestión (3), Sinostorrecurso de la Simbul (7), Robar Encantamiento (7).

A pesar de que la magia de senderos está pensada para un mundo tradicional de fantasía, no se limita sólo a este estilo de juego. Se pueden crear caminos mucho más exóticos si hay magos

dispuestos a recorrerlos. Los dragones de Athas pueden tener su propia y poderosa magia para la supervivencia en el desierto. En *Planescape* pueden existir fácilmente caminos del Caos y de la Ley, y otro del Abismo. Cada mundo tiene sus propias tradiciones mágicas y culturas, pero el sistema de magia aquí presentado puede acomodarse a tus preferencias. Experimenta cuanto quieras.

MAGIA HEREDADA

Para campañas a largo plazo o para desarrollar la historia de una campaña, los jugadores y el DM pueden tener en cuenta la magia como herencia. Es decir, hacer que ciertas familias sean conocidas por tener una aptitud para determinadas formas de magia. Aunque esto no revelará exactamente qué hechizos tiene en la manga un PNJ, le dará a los jugadores una idea aproximada de lo que pueden esperar. En este sentido, funciona como una mecánica que presenta una especie de «reputación» a los jugadores. Por ejemplo, permite a los personajes saber muchas cosas acerca de potenciales aliados o enemigos conociendo algo sobre sus ancestros. («El viejo Zeb, sí, es el hijo de Zackary, que fue el hijo de Geoffry. Todo el mundo sabe que son hechiceros, consejeros, adivinos y magos».) A discreción del DM, los bardos o los PJ con las pericias adecuadas pueden conocer el origen, ancestros y genealogía de muchos de los caminos del poder, dándoles a los PJ una valiosa pista acerca de a lo que pueden enfrentarse.

Aunque esto pueda parecer una ventaja poco ética, esto es un arma de doble filo. Al fin y al cabo, estas reglas están pensadas para animar a los jugadores y DM a actuar más como magos de literatura fantástica. Los personajes pueden ser los hijos e hijas de linajes bien conocidos, los descendientes de una familia de magos, con todos los dones asociados a los grandes hechiceros. Como resultado, los jugadores pueden ser reacios a revelar su verdadero nombre a extraños, temerosos de dar información valiosa acerca de las habilidades del personaje. ¿Y no se supone que los magos de la fantasía épica actúan así?

CREANDO NUEVOS CAMINOS

Los jugadores pronto desearán que sus personajes creen caminos de conjuros propios, pero esto es algo bastante difícil,

incluso para los magos más poderosos. Para crear un nuevo camino, un PJ mago debe listar todos los elementos del camino, es decir, todos los conjuros que comprenderá. Y el personaje ha de ser capaz de lanzarlos todos. Los elementos de la lista han de tener algún nexo en común: una cierta escuela de magia, la forma que toman todos los conjuros, su función, el inventor del conjuro, etcétera. Si el DM lo aprueba, el mago puede comenzar su investigación. El coste de la «investigación de camino» es el número total de niveles de hechizos en el camino multiplicado por 1.000 mo, y el tiempo requerido es de una semana por cada nivel de conjuro que haya en el camino. La posibilidad de éxito es el nivel del mago más su Inteligencia, y menos el número de niveles de conjuro presentes en el camino. Por ejemplo, si un mago de nivel 11 con una Inteligencia de 18 intentase crear el Camino del Hielo utilizando los hechizos de Snillloc (ocho niveles en total), Tormenta de Hielo y Muro de Hielo (ambos son de cuarto nivel), el total de niveles sería de 16. El coste, en consecuencia, sería de 16.000 mo, el tiempo requerido, de 16 semanas, y la posibilidad de éxito, $11 + 18 - 16 = 13\%$. Investigar caminos es un asunto complejo, pero el mago puede seguir intentándolo mientras le quede dinero.

Usualmente, un mago inventará un camino sólo para acomodar hechizos descubiertos hace poco; la mayoría de los hechizos nuevos pueden ser asignados a caminos existentes por similitud. Esto no significa que los hechizos recién inventados estén disponibles de inmediato para todos los magos. Los caminos son tradicionalmente series de hechizos, y los magos aprenden los conjuros recién descubiertos muy lentamente, a medida que su inventor o gremio responsable los populariza. Entonces, cuando el conjuro sea ampliamente conocido, se adoptará como parte de un camino. Para entonces, el inventor suele estar muerto.

CONCLUSION

Usa estas reglas para dar un nuevo aliciente a los magos en AD&D, y para ampliar las miras de la magia en tu campaña. También quisiera darle las gracias a Svetozar Fung, Daniel Quaroni, Christian Tapia, Josh Gerner y Abram Connelly.

¡OH DIOS MIO!



ESTOY HERIDO!

Las Tablas de Impactos Críticos en rigurosa exclusiva, tal y como aparecerán en el próximo e imprescindible suplemento de AD&D creado por TSR: el libro *Combat & Tactics*.

ANTES DE COMENZAR...

En muchas ocasiones se ha reprochado al AD&D su carencia de realismo a la hora del combate. ¿Cuántas veces tu guerrero de nivel 8 se ha limitado a plantarse delante del monstruo de turno, y ambos han intercambiado mamporros hasta que uno agota sus puntos de vida? Esto por no mencionar otras situaciones igualmente desagradables, a las que TSR ha decidido poner fin de una vez por todas. La solución a tus problemas es la nueva serie de manuales *Player's Option* que, si Tymora lo permite, verán la luz en el mercado norteamericano en julio de este año. Se trata de compendios de reglas opcionales, organizadas por «módulos» o «series», que harán cobrar a tus partidas toda una nueva dimensión. Son los jugadores los que eligen la cantidad de «series» de nuevas reglas que entrarán a formar parte de sus módulos o campañas.

El libro que inaugurará esta nueva era para el *Advanced Dungeons & Dragons* será el de *Combat & Tactics* (*Combates y tácticas*). Sus nuevas reglas contemplan impactos críticos, noqueos, opciones tácticas y diferentes maniobras de combate, como paradas con escudo, desarmar al contrario, fintas, etcétera. Hay tablas de armas completas por eras, desde la Edad de Piedra hasta el alto Medievo, incluyendo montones de armas nuevas y estadísticas actualizadas para las ya existentes.

La edición madre de **DRAGON** se decidió a publicar un amplio extracto de este futuro proyecto, incluyendo la sección completa de impactos críticos para el combate. Tras una cierta consulta y algunas pruebas entre la redacción española, la impresión general no ha podido ser más favorable. Aún es prematuro hablar de una posible

versión española del *Player's Option*, pero el uso de estas tablas en cualquier campaña existente puede elevar hasta extremos indecibles la emoción (o la angustia) de jugar a AD&D. Es por ello que hemos decidido ofrecérselas para que, con todo el verano por delante, podáis probarlas «sobre el terreno». Nos gustaría que nos mandáseis todas las sugerencias, impresiones, críticas o alabanzas que puedan surgir de su uso. Y, ahora sí, devolvemos la conexión a nuestros estudios centrales en Lake Geneva.

La redacción

La literatura fantástica está llena de golpes poderosos y heridas crueles que cambian el signo de una batalla. Personajes como Beowulf, Conan o cualquiera de los héroes de las leyendas artúricas siembran el terror entre sus enemigos, aplastando cráneos, cortando miembros y machacando a sus contrarios de las más variadas maneras. Todo fan de la ficción heroica está fascinado (y horrorizado a veces) por el «sangre, sudor y tripas». Basta con ver cualquier película para comprobarlo.

Sin embargo, la intención de este artículo no es acoger a los jugadores de AD&D con vomitativas muestras de violencia gratuita. La idea de este conjunto de tablas es darle al juego un sistema más realista para simular buenos golpes y heridas específicas. En su nivel más básico, el combate en el AD&D es un concurso a ver quién pierde antes sus puntos de golpe. Los impactos críticos pueden cambiar eso.

Presentaremos dos sistemas para calcular impactos críticos. El primero es extremadamente sencillo: si sacas un crítico, debes tirar para doblar el daño. El segundo es más elaborado, y tiene en cuenta la localización de la herida, su gravedad y el poder del atacante. Por último, se ofrecen una serie de notas

sobre los efectos de las heridas específicas y cómo pueden ser curadas.

Debe quedar claro que estas reglas son completamente opcionales, por lo que es decisión del máster y de los jugadores el utilizarlas o no: el sistema de juego puede desenvolverse a las mil maravillas sin ellas. Pero si se han de utilizar, que sea para todo el mundo: si se aplican a los monstruos, habrá que aplicarlas también a los personajes jugadores. De lo contrario, el equilibrio del juego quedaría severamente afectado.

SISTEMA I

Los impactos críticos tienen lugar cuando un personaje saca un 18 en el dado, y alcanza a su objetivo por un margen de 5 o más tras aplicar todos los ajustes. Si el personaje obtiene un impacto crítico, inflige el doble de dados de daño, calculándose antes que los ajustes por fuerza, magia o circunstancias especiales.

Por ejemplo, Liera es una guerrera elfa de cuarto nivel que pelea contra un gnoll. El GAC0 de base de Liera es 17, pero tiene fuerza 17 (+1 al golpe), es un elfo usando una espada larga (+1 al golpe), y precisamente su espada es mágica, +2 para ser exactos. Su GAC0 ajustado es 13, y la clase de armadura del gnoll es 5. Podrá golpear al monstruo con un 8 o más, y logrará un impacto crítico con un 18 o más. En un round de combate, saca 19 con el D20, lo que constituye impacto crítico. Tira 1D8 para el daño, y saca un 6; dobla esa cantidad, añade un +1 por Fuerza y +2 por su espada mágica, logrando un daño total de 15 ($[6 \times 2] = 12 + 1 + 2$).

Tras haber despachado al gnoll, Liera se tropieza con un terrible tanar'ri, cuya CA es de -3. Logrará alcanzarle con su espada si saca 16 o más. Es imposible que logre un crítico, ya que

aunque saque un 20, no alcanzará ese margen de 5 puntos al que hacíamos referencia. Si el tanar'ri cargase, su CA bajaría un punto, quedando en -2, y dándole a Liera la improbable posibilidad de conseguir un crítico sacando un 20 en la tirada de golpe.

No hay heridas específicas en este sistema para críticos. Sólo promueve la oportunidad para monstruos y jugadores de causar más daño cuando la tirada con el dado es afortunada. Utilizar ese límite de «más de 5 puntos de diferencia» soluciona otro problema. Tomemos en consideración al típico guerrero de nivel 1. Solo con un 20 puede golpear a un oponente con CA muy buena (cero o menor). Con otros sistemas de críticos, cada vez que nuestro pobre guerrero acertase, lograría un crítico. Con este sistema, esto no puede ocurrir.

SISTEMA II

El segundo sistema, mucho más detallado, para representar impactos críticos utiliza la misma mecánica de ataque que el anterior. Al igual que ya se ha explicado, el atacante debe obtener como mínimo un 18 en el dado y golpear a su oponente por un margen de 5 o más puntos. Sin embargo, los efectos son determinados por cuatro factores: el tamaño del arma del atacante comparado con el de la del defensor, el tipo de arma comparado con el tipo de objetivo, la localización del golpe y un tiro que revelará la gravedad de la herida.

Tablas de impactos críticos

Hay tres tipos de armas: de corte, perforantes y contundentes. Todas las armas en el AD&D están englobadas en una de estas categorías, con un par de excepciones, como podrían ser los lazos o las redes. Si un arma no pertenece a alguna de estas tres «familias», no puede obtener un resultado en las tablas de críticos, aunque aún puede infligir el doble del daño normal si se cumplen las dos condiciones para lograr un impacto crítico.

Los tres tipos básicos de armas se comparan cruzados con tres tipos diferentes de objetivos, dando un total de nueve tablas de críticos distintas. Los tipos de objetivo son humanoides, animales o monstruos. En las siguientes páginas podréis encontrar tablas de armas contundentes contra humanoides, armas contundentes contra animales, etcétera. En la mayor parte de los

casos, el tipo de tabla a utilizar será bastante obvio.

Humanoides incluye cualquier cosa que tenga una forma similar a la humana, desde duendes hasta gigantes. Si tiene dos brazos y dos piernas, seguramente será humanoide.

Animales son todas aquellas versiones, ya sean normales o gigantes, de un animal cualquiera. Mamíferos, reptiles, pájaros y anfibios entran en esta categoría, pero no los insectos o los peces. También se engloban aquí todos los monstruos con forma animal, como sabuesos infernales, bestias desplazadoras, sapos de fuego, etcétera.

Monstruos son todas aquellas cosas que no puedan ser incluidas en las dos categorías anteriores. Insectos gigantes de cualquier tipo, bichos pisciformes, criaturas compuestas como las mantícoras o leones marinos, dragones y cosas raras como los xorn o las leucrotas son considerados monstruos. Si existen dudas acerca de si algo es un monstruo o no, trátalo como monstruo: es la categoría por defecto para todo aquello que rechace una clasificación.

Localización

Las tablas de impactos críticos requieren dos tiradas de dado: una para determinar la localización de la herida, y otra para establecer su gravedad. Nótese que estas dos tiradas pueden ser hechas a la vez. La tirada de localización se puede hacer con un D10, aunque hay algunas excepciones.

Golpe apuntado: Si un personaje anuncia que va a golpear en un lugar específico y obtiene un crítico, la tirada de localización se ignora. Se entiende que la localización es aquella a la que el personaje estaba apuntando.

Ataques bajos: Si el atacante lucha contra una criatura dos «tallas» más alta que él, o si un defensor posee alguna ventaja por diferencia de altura, utiliza sólo 1D6 para el tiro de localización. Los golpes en la cabeza o el torso son bastante raros en estos casos.

Ataques altos: Si el atacante es dos «tallas» más grande que el defensor, o tiene una ventaja considerable por altura, tira 1D6+4. Los gigantes que luchan contra halflings nunca dan golpes bajos.

Gravedad

El segundo tiro en la tabla de críticos es para averiguar la gravedad. La gravedad de un ataque es determinada por el tamaño relativo del arma del atacante y el del defensor.

Arma contra tamaño del objetivo	Efecto	Dados
Arma es menor que objetivo	Menor	1D6
Arma es igual que objetivo	Mayor	2D4
Arma es mayor que objetivo	Grave	2D6
Arma es dos tamaños mayor	Mortal	2D8

La combinación de dados indicada es el tiro adecuado para esa gravedad. Por ejemplo, si un humano armado con una espada larga (tamaño M) lucha contra un gnoll (tamaño G), tira 1D6 para la gravedad del crítico, porque el tamaño de la espada larga es menor que el del gnoll.

Si el arma es dos «tamaños» más grande que el objetivo, es posible alcanzar la columna de «13 o más» en la tabla. Estos ataques infligen el triple de los dados de daño, incluso si la víctima saca el tiro de salvación para evitar los efectos del crítico.

Resistencia

Los impactos críticos infligen de manera automática el doble de los obtenidos en la tirada de daños, o triple en el caso explicado anteriormente. Sin embargo, cualquier efecto más allá de esto puede ser evitado con un tiro de salvación contra muerte. Por ejemplo, el crítico puede indicar una herida en el brazo con pequeña hemorragia, pero si la víctima saca su tiro de salvación, no sufrirá herida alguna en el brazo. El personaje sólo encaja el doble de daño a causa del golpe. Por supuesto, esto puede ser más que suficiente para herir de muerte o matar al personaje.

Algunos monstruos son resistentes por naturaleza a los efectos de ciertas heridas críticas. Las criaturas como los gólems, no muertos o elementales no sangran, y por lo tanto, ignoran estos efectos. Un monstruo tal como una hidra puede perder una cabeza sin morir en el acto. Sin embargo, estas heridas pueden ser importantes, ya que quizás afecten a la forma en la que un monstruo ataca o se mueve. Un esqueleto con una pierna rota o cortada no puede moverse a su velocidad máxima, aunque sufra muchos menos problemas a causa de esto que una persona viva. Las babazas, jaleas y léngamos no tienen partes especializadas o especialmente importantes en su organismo, por lo que en su mayor parte son inmunes a los golpes críticos. Usa el sentido común a medida que este tipo de situaciones se vayan presentando.

HERIDAS ESPECÍFICAS

Las tablas de impactos críticos incluyen un buen número de heridas específicas que van más allá de una simple pérdida de puntos de golpe. Las heridas se dividen en cinco grados de gravedad: rasguño, contusión, herida, rotura y destrucción.

Las heridas deben ser apuntadas en la hoja de personaje. Las penalizaciones al ataque y al movimiento permanecen hasta que la herida que las generó sea curada. Las heridas siempre van acompañadas de una pérdida de puntos de golpe, pero una herida específica no significa daño *per se*; considérala como una pérdida temporal a la que habrá de enfrentarse el personaje hasta que se restablezca.

Por ejemplo, Feodor el Intrépido está luchando contra un ogro armado con una cachiporra. El ogro logra un impacto crítico, sacando un 6 en localización y un 7 en gravedad. Feodor ha recibido una fuerte contusión en el pecho, una herida que reduce su movimiento habitual a la mitad y le da un 2 a cualquier intento de ataque suyo. (También consigue una buena abolladura en su bonita armadura de placas.) Las penalizaciones de Feodor continúan surtiendo efecto hasta que no se recupere de esta «contusión en el torso».

Digamos que Feodor tenía 16 puntos de golpe, y que el golpe del ogro le ha hecho perder 12. Los 12 puntos perdidos pueden ser recuperados, pero las penalizaciones continúan hasta que la herida específica (contusión en el torso) se cure.

Las heridas graves pueden reducir temporalmente el máximo de puntos de golpe disponibles para un personaje. En otras palabras, un guerrero con la pierna rota no podrá disponer de todos sus puntos de golpe hasta que no se cure su pierna. Si el personaje posee más puntos de golpe de los que tiene normalmente, se reducen al valor de «herido» cuando acabe la pelea presente. Esto representa la vulnerabilidad incrementada de los personajes malheridos.

Por ejemplo, si un guerrero con 30 puntos de golpe recibe 10 puntos de daño y una herida de «brazo destrozado» que reduce a un 50 por ciento sus puntos de golpe normales, baja de 20 a 15 cuando concluye la batalla, y se queda en 15 hasta que su brazo arruinado se cure de alguna forma.

Rasguño: Los rasguños son heridas

menores que pueden ser problemáticas si sangran. Un hechizo de Curar Heridas Leves u otro medio mágico para restablecer 4 pg curará un rasguño. (El hechizo de Curar Heridas Leves no tiene por qué restaurar esa cantidad de pg, sino simplemente ser capaz de hacerlo). Los rasguños también se curan de forma natural, como si fuesen una pérdida de 1D6 pg. En otras palabras, si un rasguño es el equivalente de una herida de 3 pg, dos días de descanso lo curarán por completo, ya que los personajes suelen recuperar 2 pg por día completo de reposo. Nótese que el rasguño no va unido a la pérdida de puntos de golpe del personaje en forma alguna. Si un personaje que sufre un rasguño recibe magia curativa, la herida sana y puede recuperar sus puntos de golpe.

Contusión: Una parte del cuerpo que haya sido contusionada se suele penalizar de una forma suave. Por ejemplo, un crítico que diga «golpe en la mano del arma, —2 al ataque» significa que el personaje tiene una penalización al ataque de —2, en la mano con la que empuña el arma, hasta que esa herida sea curada. Las heridas de este tipo pueden ser sanadas con un hechizo de Curar Heridas Leves u otro medio mágico capaz de restablecer 5 pg de daño. Las contusiones se curan de forma natural como si fuesen una pérdida de 2D6 pg.

Herida: Se trata de lesiones que pueden traer al personaje por la calle de la amargura durante semanas enteras; se curan por sí solas como si fuesen una pérdida de 10D6 pg. Un conjuro de Curar Heridas Graves u otra magia capaz de restablecer 10 puntos de golpe pueden sanar la lesión. Las heridas siempre llevan aparejadas graves consecuencias y penalizaciones para el personaje que las sufre.

Los brazos, piernas o colas heridos reducen los puntos de golpe de un personaje a un 75 por ciento de lo normal. Una herida en el abdomen, torso o cabeza reduce los puntos de golpe en un 50 por ciento. Un personaje que posea 25 pg y que reciba una herida en el pecho no puede tener más de 13 pg hasta que se cure esta lesión (y podría haber sido peor, si recibe aún más daño).

Rotura: En cuestión de huesos rotos hay de todo para sufrir, desde fracturas menores a lesiones que dejan secuelas de por vida. Generalmente, las dos categorías anteriores de herida se

consideran como pequeñas brechas o fisuras; esta se reserva para las fracturas más graves. Los huesos rotos pueden ser remendados por un Curar Heridas Graves que se dedique en exclusiva a unir el hueso; al contrario que en los casos anteriores, el personaje no recupera puntos de daño por un conjuro utilizado de esta forma. Los huesos rotos sanan de forma natural como si fueran una pérdida de 20D6 pg, por lo que guardar cama bajo los cuidados de un buen sanador es buena idea si el personaje pretende volver a su vida aventurera pronto.

Los brazos rotos reducen los pg de un personaje en un 75 por ciento. Las costillas o piernas rotas reducen el total de pg de un personaje en un 50 por ciento. Cualquier otro hueso roto reduce en una cuarta parte el total de pg.

Aplastamiento, destrucción: Los miembros que sufran tan traumática lesión pueden quedar inútiles para siempre; los golpes en el torso, abdomen o cabeza de esta magnitud suelen ser letales. Si la víctima sobrevive, nunca podrá recuperarse por medios naturales. Un miembro dañado de esta forma puede quedar inservible de por vida, y los golpes en cualquier otra parte del cuerpo dejarán a la víctima incapacitada. La cama será el único lugar adecuado durante 1 a 8 meses antes de poder acceder a una cierta movilidad.

Un Curar Heridas Críticas u otra magia capaz de restablecer 20 pg pueden paliar el daño de este tipo de herida. Además, los huesos del área afectada (si es que hay alguno) se suponen rotos, y puede que sea precisa otra actuación mágica para repararlos.

Los hombros, caderas o miembros destruidos reducen el máximo de pg de la víctima a un 50 por ciento. Cualquier otra herida de esta magnitud reduce a un 25 por ciento los puntos de golpe.

Amputación: Por supuesto, una criatura a la que se haya amputado un miembro no podrá realizar actividad alguna que se relacione con él. Un humano con una pierna cortada no puede caminar o correr, y tendrá que arrastrarse hasta que consiga hacerse con una muleta. Un brazo cortado impide que se use escudo, etcétera. La única manera de paliar este daño es mediante hechizos de Regeneración.

El shock asociado a la pérdida de un miembro hará que el personaje no pueda moverse de forma independiente o atacar en 2D10 semanas. A discre-

ción del DM, el personaje que «sólo» pierda una mano o un pie puede ser capaz de realizar actividades limitadas tras quedar inconsciente 1D6 rounds, pero sólo tras pasar un tiro de Shock del Sistema. Lo mejor en estos casos es salir del campo de batalla.

La pérdida de un miembro reducirá los pg normales de un personaje en un 25 por ciento si se trata de una pérdida parcial, 50 por ciento si es más catastrófica. Si el personaje puede compensar con una pierna de madera o un garfio la pérdida, la pérdida de puntos de golpe puede ser reducida un 5 por ciento.

EFFECTOS DE LOS GOLPES CRITICOS

Hay diversos efectos posibles para las heridas causadas por impactos críticos: hemorragia, penalizaciones al ataque, penalizaciones al movimiento, derribo, soltar el arma o escudo, y daños posibles a armas o armaduras. Algunas de estas condiciones pueden ser temporales (un arma arrebatada puede ser recogida al instante), mientras que otras permanecen hasta que la herida no sea curada.

Hemorragia: Un personaje con una pequeña hemorragia pierde 1D2 pg adicionales por turno completo hasta que la herida sea taponada o mágicamente curada. Además, hay posibilidades de que una hemorragia leve se detenga por sí sola. El personaje puede salvar contra muerte cada vez que sufra daño a causa de la pérdida de sangre; si lo saca, la sangre dejar de manar.

Cualquiera puede detener una pequeña hemorragia aplicando una venda o taponando la herida de alguna forma. Esto ocupa 1D6 rounds de combate, o un asalto completo de un minuto.

La hemorragia importante conlleva la pérdida de 1D2 pg por round de combate hasta que la herida sea curada mágicamente o taponada. Si no se trata, una pérdida de sangre de este tipo puede matar fácilmente a un personaje. En efecto, la regla de los — 10 puntos de golpe representa una hemorragia seria; el personaje pierde 1 pg por round cuando llega a una cantidad negativa.

La hemorragia importante puede ser detenida por un hechizo de Curar Heridas Leves (la víctima recupera también puntos de golpe), o mediante la curación por cualquier medio de 5

pg, o por el uso de la pericia en Curación. Si la herida es atendida por alguien no entrenado para ello, haz un tiro de Inteligencia para el aspirante a médico. Si lo falla, es incapaz de ayudar. Si lo saca, la hemorragia queda reducida a leve.

La hemorragia grave causa a la víctima la pérdida de 10-60 por ciento (1D6 x 10 por ciento) puntos de golpe de su total en cada round. Por ejemplo, si un guerrero normalmente tiene 43 puntos de golpe y sufre una hemorragia grave, pierde de 4 (10 por ciento) a 24 (60 por ciento) pg durante cada round en el que no se remedia esta situación. Como puedes imaginar, esto es letal.

Un Curar Heridas Leves (o 5 puntos de curación) reducirán la hemorragia grave a importante; un conjuro de Curación o Curar Heridas Críticas la detendrá. Un personaje que no sepa cómo hacerlo no tiene oportunidad alguna de detener una hemorragia grave en torso, abdomen o cabeza, pero un uso acertado de la pericia en Curación con penalización de —4 puede reducirla de grave a importante.

Penalizaciones al ataque: Muchos críticos afectan a la capacidad para luchar de la víctima, dando como resultado una penalización en ataque. Esta puede aplicarse a todos los ataques o simplemente a aquellos en los que intervenga el miembro herido en particular. Otros críticos pueden evitar que la víctima realice ataque alguno. Si un impacto crítico evita que un personaje ataque, también le incapacita para lanzar hechizos o realizar otras acciones de combate, a excepción de moverse o usar objetos mágicos.

Penalizaciones al movimiento: Las heridas en las piernas y el cuerpo pueden reducir la capacidad de moverse de un personaje. Normalmente, se expresan como «1/2 movimiento», «1/3 movimiento», etcétera. Si el movimiento del personaje es limitado, éste no puede cargar, correr o esprintar; sólo puede moverse a la tasa indicada. Un personaje inmovilizado puede aún montar a caballo con dificultad, o arrastrarse por el suelo a razón de 1 metro por asalto.

Noqueo: Si un crítico provoca el KO del personaje, éste aún tiene derecho a un tiro de salvación para evitar caer y perder el conocimiento.

Daño en armas y armaduras: Algunos críticos pueden causar daño

a las armas o armaduras de una criatura. Si la víctima del ataque no lleva armadura en esa parte, se suele asumir que el golpe tiene consecuencias mucho más graves que si estuviese protegida.

Si la criatura atacada lleva escudo o armadura para desviar el golpe, éstos pueden quedar dañados si la tabla lo dice. En primer lugar, la víctima hace su tiro de salvación normal para evitar los efectos del crítico; si el tiro sale, el golpe no tiene efectos especiales. Si falla, su armadura o escudo deben salvar contra golpe normal, con el número de puntos de daño (antes de doblarse) como modificador negativo al tiro de salvación.

Por ejemplo, ¿recuerdas el crítico sufrido por el pobre Feodor a manos del ogro? El resultado en la tabla dice que hay que comprobar daños en la armadura. La porra del ogro es Tamaño G, por lo que el objeto salva contra rotura. Feodor lleva armadura de placas, que tiene tiro de salvación 7 contra rotura. El ogro hizo 6 puntos de daño antes de doblar éste, por lo que la armadura de Feodor estará segura con un tiro de 13 o más en 1D20.

Un escudo dañado no sirve para nada. Si la armadura es dañada, sólo la parte golpeada es inútil, y deja de contribuir a la CA global. En el ejemplo anterior, Feodor fue alcanzado en el torso. Si su armadura falla la salvación, sólo el peto quedará arruinado. Un peto de armadura de placas contribuye con 3 puntos a la CA, por lo que la clase de armadura de Feodor baja de 3 a 6. Los objetos dañados pueden ser reparados por un buen armero o por medios mágicos.

LECTURA DE LAS TABLAS

Primero, encuentra la tabla adecuada para el tipo de arma (cortante, perforante o contundente) y el tipo de objetivo (humanoide, animal o monstruo). Luego tira 1D10 para localización y gravedad (dados variables). Guíate por lo dicho en esa entrada de la tabla. Recuerda, los impactos críticos causan doble (o triple) daño, pero cualquier otro efecto puede ser evitado con un tiro de salvación contra muerte.

Los tipos de herida específicos se describen en las tablas que vienen a continuación.

ARMAS CONTUNDENTES CONTRA HUMANOIDES

Tabla de localización

ID10	Localización
1-2	Pierna derecha
3-4	Pierna izquierda
5	Abdomen
6-7	Torso
8	Brazo derecho
9	Brazo izquierdo
10	Cabeza

Localización: Piernas (derecha 1-2, izquierda 3-4)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Víctima KO
5	Golpe en rodilla, derribo, 1/2 movimiento
6	Pie roto, 1/2 movimiento
7	Armadura dañada, pierna herida si no hay armadura en las piernas, 1/4 movimiento
8	Cadera rota, hemorragia leve, inmóvil
9	Armadura dañada, pierna rota si no hay armadura en las piernas, inmóvil
10	Rodilla destrozada, inmóvil, —2 al ataque
11	Cadera destrozada, inmóvil e inerte
12	Pierna destrozada, inmóvil e inerte, hemorragia grave por múltiples fracturas
13	+ Idem anterior, pero con daño triple

Localización: Abdomen (5)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Víctima noqueada 1D6 rounds
5	Contusión abdominal, víctima noqueada 1 round, movimiento reducido a 1/2
6	Armadura dañada, víctima noqueada 1D6 rounds, triple daño si no hay armadura
7	Abdomen herido, 1/2 movimiento, —2 al ataque
8	Abdomen herido, hemorragia interna leve, 1/2 movimiento, —2 al ataque
9	Armadura dañada, abdomen herido, hemorragia leve, 1/2 movimiento y —2 al ataque
10	Abdomen herido, inmóvil e inerte, hemorragia interna importante
11	Abdomen aplastado, inmóvil e inerte, hemorragia interna importante.
12	Abdomen aplastado, víctima reducida a 0 pg, con hemorragia interna grave
13 +	Idem anterior, pero con daño triplicado.

Localización: Torso (6-7)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Derribo, noqueo 1D4 rounds
5	Contusión pectoral, víctima noqueada 1 round, movimiento 1/2
6	Escudo dañado, contusión, 1/2 movimiento
7	Armadura dañada, contusión, 1/2 movimiento, —2 al ataque
8	Torso herido, hemorragia interna leve, inmóvil e inerte
9	Costillas rotas, hemorragia interna leve, 1/2 movimiento, —2 al ataque.
10	Costillas rotas, hemorragia interna importante, inmóvil e inerte
11	Torso aplastado, víctima reducida a 0 puntos, hemorragia interna grave
12	Torso aplastado, muerte inmediata
13	+ Idem anterior, con daño triplicado

Localización: Brazos (izquierdo, 8; derecho, 9)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Mano contusionada, arma/escudo caen
5	Brazo contusionado, escudo dañado, armacaen
6	Brazo roto, —2 al ataque, escudo cae
7	Armadura dañada, brazo roto si no hay armadura
8	Escudo dañado, brazo roto, noqueo 1 round
9	Arma cae, brazo roto, noqueo 1D4 rounds
10	Hombro herido, inerte, hemorragia leve
11	Brazo destrozado, 1/2 movimiento, inerte, hemorragia leve
12	Hombro destrozado, ni moverse ni atacar, hemorragia importante
13	+ Idem anterior, pero con triple daño

Localización: Cabeza (10)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Víctima noqueada 1D6 rounds
5	Contusión, se pierde el yelmo, víctima noqueada 1 round, —2 al ataque si la víctima no lleva yelmo
6	Contusión, —2 al ataque
7	Yelmo dañado, rostro herido, noqueo 1D6 rounds, 1/2 movimiento, —4 al ataque
8	Cráneo roto, yelmo dañado, víctima reducida a 0 pg, inconsciente 1D4 horas
9	Rostro destrozado, hemorragia leve, inmóvil e inerte, —2 a carisma permanente
10	Cabeza herida, inconsciente 1D6 días, pérdida de 1 punto Int/Sab/Car permanente
11	Cráneo machacado, 0 pg, hemorragia importante, Int/Sab/Car reducidos a la mitad permanentemente
12	Cráneo destrozado, muerte inmediata
13	+ Idem anterior, con daño triple

ARMAS CONTUNDENTES CONTRA ANIMALES

Tabla de Localización

ID10	Localización
1	Pata delantera derecha/ala
2	Pata delantera izquierda/ala
3	Pata posterior derecha
4	Pata posterior izquierda
5	Cola (para serpientes o peces, 1-5 es cola)
6-7	Abdomen
8-9	Torso/pecho
10	Cabeza

Localización: Patas/alas (1-4)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Víctima derribada
5	Rodilla contusionada, 1/2 movimiento
6	Pie/muñeca roto, 2/3 movimiento
7	Pata herida, 2/3 movimiento, —2 al ataque
8	Cadera rota, hemorragia leve, inmóvil, —2 al ataque, los alados aterrizan por fuerza
9	Pata rota, 2/3 movimiento, hemorragia leve, los alados aterrizan por fuerza
10	Rodilla destrozada, 1/3 movimiento, —2 al ataque
11	Cadera/hombro destrozado, hemorragia leve, inmóvil e inerte, los alados caen al suelo
12	Pata/ala destrozada, inmóvil e inerte, hemorragia grave debido a rotura múltiple
13 +	Idem anterior, con daño triple

Localización: Cola (5)

Gravedad	Efecto
1-5	Ningún efecto especial
6	Punta de la cola contusionada, si es prensil, lo que lleve cae, —2 a los ataques con la cola a causa del dolor
7-8	Cola herida, animales normales salvan contra muerte o huyen a causa del dolor, imposibilidad de atacar con la cola
9-10	Cola rota, se pierde todo ataque con la cola, 1/2 movimiento si el animal la usa para desplazarse
11	Cola machacada, víctima noqueada 1-3 rounds, pierde todo ataque o movimiento con la cola
12	Cola aplastada, el dolor reduce el movimiento a 1/2, —2 a cualquier ataque, hemorragia leve; ningún ataque o movimiento posible con la cola
13 +	Idem anterior, con daño triplicado

Localización: Abdomen (6-7)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Víctima noqueada 1D6 rounds
5	Contusión, noqueo 1 round, movimiento 1/2
6	Contusión, noqueo 1D6 rounds, 1/2 movimiento
7	Abdomen herido, 1/2 movimiento, —2 al ataque
8	Espina dorsal rota, inmóvil, —4 al ataque
9	Abdomen herido, hemorragia leve, movimiento 1/2, —2 al ataque
10	Abdomen herido, inmóvil e inerte, hemorragia interna leve
11	Espina aplastada, inmovilidad e indefensión, hemorragia interna importante
12	Abdomen aplastado, víctima reducida a 0 puntos de golpe, hemorragia interna grave
13 +	Idem anterior, con daño triple

Localización: Torso (8-9)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Derribo, noqueo 1D4 rounds
5	Contusión, víctima noqueada 1 round, 1/2 movimiento
6	Contusión, noqueo 1D6 rounds, 1/2 movimiento
7	Espina contusionada, 1/2 movimiento, —2 al ataque
8	Torso herido, hemorragia leve, 1/2 movimiento, inmóvil e inerte
9	Costillas rotas, hemorragia interna leve, 1/2 movimiento, —2 al ataque
10	Costillas rotas, hemorragia importante, inmóvil e inerte
11	Espina destrozada, víctima reducida a 0 pg, hemorragia interna grave
12	Torso aplastado, víctima muerta
13 +	Idem anterior, con daño triple

Localización: Cabeza (10)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Víctima noqueada 1D6 rounds
5	Hocico contusionado, salvar contra muerte o huida a causa del dolor durante 1D10 rounds
6	Contusión craneal, —2 al ataque
7	Mandíbula herida, noqueado 1D6 rounds, 2/3 movimiento, —4 al ataque
8	Cráneo roto, animal reducido a 0 pg e inconsciencia durante 1D4 horas
9	Morro/faz aplastado, hemorragia leve, 1/3

	movimiento, no mordeduras, —4 a otros ataques
10	Herida en la cabeza, inconsciente 2D4 horas, movimiento 1/2, —4 a todo ataque durante 1D3 meses
11	Cráneo machacado, reducido a 0 pg, hemorragia, Int/Sab/Car a la mitad permanentemente
12	Cráneo destrozado, muerte inmediata
13 +	Idem anterior, con daño triplicado

ARMAS CONTUNDENTES CONTRA MONSTRUOS

Tabla de localización

ID10	Localización
1	Pata delantera derecha/garra/ala
2	Pata delantera izquierda/garra/ala
3	Pata trasera derecha
4	Pata trasera izquierda
5	Cola (para monstruos pisciformes u ofioides, 1-5 es impacto en la cola)
6-7	Abdomen
8-9	Torso/pecho
10	Cabeza

Localización: Patas/alas (1-4)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Víctima derribada
5	Articulación contusionada, 2/3 movimiento, —2 a los ataques con ese apéndice
6	Pie/muñeca roto, 2/3 movimiento, —4 a los ataques con ese apéndice
7	Miembro herido, 2/3 movimiento, —2 al ataque
8	Cadera rota, hemorragia leve, 1/3 movimiento, no ataca con ese miembro, los alados son forzados a aterrizar
9	Miembro roto, 2/3 movimiento, hemorragia leve, los alados son forzados a aterrizar
10	Articulación machacada, 1/3 movimiento, —2 al ataque
11	Cadera/hombro destrozado, hemorragia leve, 1/3 movimiento, —4 al ataque, los alados caen al suelo
12	Pata/ala destrozada, inmóvil, —4 a todo ataque, hemorragia importante debido a las múltiples fracturas
13 +	Idem anterior, pero con triple daño

Localización: Cola (5)

Gravedad	Efecto
1-5	Ningún efecto especial
6	Punta de la cola contusionada; si es prensil, todo lo que agarre se suelta, —2 a los ataques con la cola debido al dolor
7-8	Cola herida, imposibilidad de atacar con la cola
9-10	Cola rota, imposibilidad de atacar con la cola, si la criatura usa la cola para desplazarse el movimiento queda en 1/2
11	Cola machacada, víctima noqueada 1-3 rounds, imposibilidad de atacar con la cola, inmóvil si el monstruo la utiliza para desplazarse, —4 a todo ataque
12	Cola machacada, el dolor reduce a la criatura a movimiento 1/2 y —2 a todo ataque, hemorragia leve
13 +	Idem anterior, pero con triple daño

Localización: Abdomen (6-7)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Víctima noqueada 1D4 rounds

5	Contusión, víctima noqueada 1 round, movimiento 2/3
6	Contusión, víctima noqueada 1D6 rounds, movimiento 2/3
7	Herida en el abdomen, 1/2 movimiento, —2 al ataque
8	Columna herida, 1/3 movimiento, —4 al ataque
9	Herida en el abdomen, víctima noqueada 1D3 rounds, hemorragia leve, 1/3 movimiento y —2 al ataque
10	Abdomen herido, inmóvil e inerte, hemorragia leve
11	Columna machacada, inmóvil e inerte, hemorragia interna importante
12	Abdomen aplastado, víctima reducida a 0 pg y hemorragia interna grave
13 +	Idem anterior, pero con daño triple

Localización: Torso (8-9)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Derribo, noqueo 1D4 rounds
5	Contusión, víctima noqueada 1 round, movimiento 2/3
6	Contusión, 1/2 movimiento, —2 al ataque
7	Columna contusionada, hemorragia interna leve, 1/3 movimiento, —4 al ataque
8	Torso herido, hemorragia interna leve, 1/3 movimiento, —4 al ataque
9	Costillas rotas, hemorragia interna leve, 1/2 movimiento, —2 al ataque
10	Costillas rotas, hemorragia interna grave, inmóvil e inerte
11	Columna aplastada, víctima reducida a 0 pg, hemorragia interna grave
12	Torso aplastado, víctima muerta
13 +	Idem anterior, pero con triple daño

Localización: Cabeza (10)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Víctima noqueada 1D4 rounds
5	Mandíbula contusionada, —2 a todo ataque de mordisco
6	Contusión craneal, noqueo 1 round, —2 a todos los ataques
7	Mandíbula herida, noqueo 1D4 rounds, 2/3 movimientos, ataques de mordisco imposibles
8	Cráneo roto, monstruo reducido a 1/4 pg normales e inconsciente 2D10 turnos
9	Morro/jeta aplastado, hemorragia leve, 1/3 movimiento, ataques de mordisco no, —4 a otros ataques
10	Cabeza herida, inconsciente 1D10 rounds, movimiento 1/2, —4 a todo ataque durante 3D6 días
11	Cráneo aplastado, reducido a 0 pg, hemorragia importante, Int/Sab/Car reducidos a 1/2 permanentemente
12	Cráneo aplastado, muerte inmediata
13 +	Idem anterior, con triple daño

ARMAS PERFORANTES CONTRA HUMANOIDES

Tabla de localización

ID10	Localización
1-2	Pierna derecha
3-4	Pierna izquierda
5	Abdomen
6-7	Torso
8	Brazo derecho
9	Brazo izquierdo
10	Cabeza

Localización: Piernas (derecha 1-2, izquierda 3-4)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo en la pierna, víctima derribada
5	Contusión en rodilla, hemorragia leve
6	Pierna herida, hemorragia leve, 2/3 movimiento
7	Armadura dañada, pierna herida si no hay armadura en las piernas, 1/2 movimiento, hemorragia importante
8	Rodilla rota, hemorragia leve, 1/3 movimiento, —4 al ataque
9	Armadura dañada, pierna rota si no hay armadura en las piernas, 1/3 movimiento, hemorragia importante, —4 al ataque
10	Rodilla destrozada, inmóvil e inerte, hemorragia importante
11	Pierna rota, inmóvil e inerte, hemorragia grave
12	Pierna destrozada, inmóvil e inerte, hemorragia grave
13 +	Como el 12, pero con daño triple

Localización: Abdomen (5)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, hemorragia leve
5	Contusión abdominal, víctima noqueada 1 round, movimiento reducido a 2/3, hemorragia leve
6	Armadura dañada, víctima noqueada 1D4 rounds, hemorragia leve, 2/3 movimiento si no hay armadura
7	Abdomen herido, 1/2 movimiento, —2 al ataque, hemorragia importante
8	Abdomen herido, hemorragia grave, 1/2 movimiento, —4 al ataque
9	Armadura dañada, abdomen herido, hemorragia leve, 1/2 movimiento y —2 al ataque; si no hay armadura, reducción a 0 pg, hemorragia grave
10	Abdomen herido, 1/3 movimiento, inerte, hemorragia grave
11	Abdomen herido, víctima a 0 pg, hemorragia grave
12	Tripas fuera, víctima muerta
13 +	Como el 12, pero con daño triplicado.

Localización: Torso (6-7)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, hemorragia leve
5	Contusión, 2/3 movimiento 1/2, hemorragia leve
6	Escudo dañado, contusión, 1/2 movimiento
7	Armadura dañada, contusión, 2/3 movimiento, hemorragia leve
8	Torso herido, hemorragia importante, 1/2 movimiento, —4 al ataque
9	Escudo dañado, contusión, —2 al ataque; si no hay escudo, costillas rotas, hemorragia grave, inmóvil e inerte
10	Costillas rotas, hemorragia grave, ni moverse ni atacar
11	Torso destrozado, víctima reducida a 0 puntos, hemorragia grave
12	Torso destrozado, muerte inmediata
13 +	Idem anterior, con daño triplicado

Localización: Brazos (izquierdo, 8; derecho, 9)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Mano contusionada, arma cae, hemorragia leve; sin efecto en el brazo del escudo
5	Brazo contusionado, escudo/arma dañado y cae, hemorragia leve

6	Mano herida, —2 al ataque, escudo cae
7	Armadura dañada, brazo roto si no había armadura, hemorragia leve
8	Brazo roto, noqueo 1 round, hemorragia leve, escudo o arma cae
9	Armadura dañada, brazo herido, —2 al ataque o escudo cae; sin armadura, brazo roto, noqueo 1D6 rounds, hemorragia importante
10	Hombro herido, hemorragia importante, 2/3 movimiento
11	Brazo destrozado, 2/3 movimiento, hemorragia importante
12	Brazo destrozado, inmóvil e inerme, hemorragia importante
13 +	Idem anterior, pero con triple daño

Localización: Cabeza (10)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, víctima noqueada 1D3 rounds, hemorragia leve
5	Contusión, se pierde el yelmo, víctima noqueada 1 round, —2 al ataque, hemorragia leve si la víctima no lleva yelmo
6	Ojo herido, —4 al ataque; en caso de llevar yelmo, la víctima queda noqueada 1 round
7	Yelmo dañado, rostro herido, noqueo 1D6 rounds, 2/3 movimiento, —4 al ataque, hemorragia leve
8	Cráneo roto, yelmo dañado, víctima reducida a 0 pg, hemorragia importante
9	Garganta herida, hemorragia grave
10	Cráneo roto, víctima reducida a 0 pg, hemorragia importante, Int/Sab/Car reducidos a 1/2 permanentemente
11	Cuello destrozado, 0 pg, víctima muerta
12	Cráneo destrozado, muerte inmediata
13 +	Idem anterior, con daño triple

ARMAS PERFORANTES CONTRA ANIMALES

Tabla de localización

ID10	Localización
1	Pata delantera derecha/ala
2	Pata delantera izquierda/ala
3	Pata posterior derecha
4	Pata posterior izquierda
5	Cola (para serpientes o peces, 1-5 es cola)
6-7	Abdomen
8-9	Torso/pecho
10	Cabeza

Localización: Patas/Alas (1-4)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Contusión, hemorragia leve
5	Rodilla contusionada, 2/3 movimiento, hemorragia leve
6	Pata herida, hemorragia leve, 2/3 movimiento
7	Pata/garra herida, hemorragia leve, —2 al ataque con ese miembro
8	Cadera herida, hemorragia leve, 2/3 movimiento 2 al ataque, los alados caen
9	Pata/ala rota, 1/3 movimiento, hemorragia leve, los alados caen
10	Rodilla rota, 1/3 movimiento, —2 al ataque, hemorragia leve
11	Cadera/hombro destrozado, hemorragia importante, inmóvil e inerme, los alados caen
12	Pata/ala destrozada, inmóvil e inerme, hemorragia grave
13 +	Idem anterior, con daño triple

Localización: Cola (5)

Gravedad	Efecto
1-5	Ningún efecto especial
6	Punta de la cola contusionada, si es prensil, lo que lleve cae, —2 a los ataques con la cola, hemorragia leve
7-8	Cola herida, hemorragia leve, los animales normales salvan contra muerte o huyen por el dolor, no pueden atacar con la cola
9-10	Cola herida, hemorragia leve, pierde todo ataque con la cola, 1/3 movimiento si el animal la usa para desplazarse
11	Cola destrozada, víctima noqueada 1-3 rounds, pierde todo ataque o movimiento con la cola
12	Cola destrozada, noqueo 1D2 rounds, hemorragia importante, movimiento 1/2, —2 a cualquier ataque; ningún ataque o movimiento con la cola
13 +	Idem anterior, con daño triplicado

Localización: Abdomen (6-7)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Rasguño, hemorragia leve
5	Contusión, noqueo 1 round, movimiento 2/3, hemorragia leve
6	Contusión, noqueo 1D4 rounds, 2/3 movimiento, hemorragia leve
7	Abdomen herido, 2/3 movimiento, hemorragia importante, —2 al ataque
8	Espina herida, 1/3 movimiento, hemorragia leve, 4 al ataque
9	Abdomen herido, hemorragia importante, 1/3 movimiento, —2 al ataque
10	Abdomen herido, inmóvil e inerme, hemorragia importante
11	Espina rota, inmovilidad e indefensión, hemorragia importante, víctima paralizada
12	Abdomen destrozado, víctima reducida a 0 puntos de golpe, hemorragia grave
13 +	Idem anterior, con daño triple

Localización: Torso (8-9)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, hemorragia leve
5	Contusión, víctima noqueada 1 round, 2/3 movimiento, hemorragia leve
6	Contusión, noqueo 1D4 rounds, hemorragia leve
7	Espina contusionada, 2/3 movimiento, —2 al ataque, hemorragia leve
8	Torso herido, noqueo 1 round, hemorragia importante
9	Costillas rotas, hemorragia leve, 1/3 movimiento, —4 al ataque
10	Costillas rotas, hemorragia importante, ni moverse ni atacar
11	Espina destrozada, víctima reducida a 0 pg, hemorragia grave
12	Torso destrozado, víctima muerta
13 +	Idem anterior, con daño triple

Localización: Cabeza (10)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, noqueo 1 round, hemorragia leve
5	Hocico contusionado, hemorragia leve, salvar contra muerte o huirá a causa del dolor durante 1D10 rounds
6	Ojo herido, noqueo 1D3 rounds, —2 al ataque
7	Garganta herida, hemorragia importante, 2/3 movimiento, —4 al ataque

8	Cráneo roto, animal reducido a 0 pg, hemorragia importante
9	Morro/jeta destrozado, hemorragia leve, 1/3 movimiento, no mordeduras, —4 a otros ataques
10	Herida en la cabeza, reducido a 0 pg, hemorragia importante, movimiento 1/3, —4 a todo ataque durante 1D3 meses
11	Garganta destrozada, hemorragia grave
12	Decapitación, muerte inmediata
13 +	Idem anterior, con daño triplicado

ARMAS PERFORANTES CONTRA MONSTRUOS

Tabla de localización

ID10	Localización
1	Pata delantera derecha/garra/ala
2	Pata delantera izquierda/garra/ala
3	Pata trasera derecha
4	Pata trasera izquierda
5	Cola (para monstruos pisciformes u ofidiformes, 1-5 es impacto en la cola)
6-7	Abdomen
8-9	Torso/pecho
10	Cabeza

Localización: Patas/alas (1-4)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Rasguño, hemorragia leve
5	Articulación contusionada, 2/3 movimiento
6	Pata contusionada, 2/3 movimiento
7	Miembro herido, hemorragia leve, —2 al ataque con ese miembro
8	Cadera rota, hemorragia leve, 1/3 movimiento, los alados caen al suelo
9	Miembro roto, 1/3 movimiento, hemorragia leve, los alados caen al suelo
10	Articulación destrozada, hemorragia importante, 1/3 movimiento, —2 al ataque con el miembro afectado
11	Cadera/hombro destrozado, hemorragia importante, inmóvil, —4 al ataque, los alados caen al suelo
12	Pata/ala destrozada, inmóvil e inerme, hemorragia importante
13 +	Idem anterior, pero con triple daño

Localización: Cola (5)

Gravedad	Efecto
1-5	Ningún efecto especial
6	Punta de la cola contusionada; si es prensil, todo lo que agarre se suelta, —2 a los ataques con la cola debido al dolor, hemorragia leve
7-8	Cola herida, —2 a todos los ataques, no puede atacar con la cola, hemorragia leve
9-10	Cola rota, hemorragia leve, imposibilidad de atacar con la cola, si la criatura usa la cola para desplazarse, el movimiento queda en 1/3
11	Cola destrozada, víctima noqueada 1 round, imposibilidad de atacar con la cola, 1/3 movimiento, —4 a todo ataque
12	Cola destrozada, noqueo 1D3 rounds, hemorragia importante, 1/2 movimiento y —2 a todo ataque
13 +	Idem anterior, pero con triple daño

Localización: Abdomen (6-7)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, hemorragia leve
5	Contusión, víctima noqueada 1 round, hemorragia leve

6	Contusión, víctima noqueada 1D3 rounds, hemorragia leve
7	Herida en el abdomen, 2/3 movimiento, —2 al ataque
8	Columna herida, 1/2 movimiento, hemorragia leve, —4 al ataque
9	Herida en el abdomen, hemorragia importante, 1/3 movimiento y —2 al ataque
10	Abdomen herido, 1/3 movimiento, —4 al ataque, hemorragia importante
11	Columna herida, inmóvil e inerte, hemorragia importante, noqueo 1D6 rounds
12	Abdomen destrozado, víctima reducida a 0 pg y hemorragia grave
13 +	Idem anterior, pero con daño triple

Localización: Torso (8-9)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, hemorragia leve
5	Contusión, víctima noqueada 1 round, hemorragia leve
6	Contusión, hemorragia leve, noqueo 1D3 turnos
7	Columna contusionada, hemorragia leve, 2/3 movimiento, —2 al ataque
8	Torso herido, hemorragia leve, 1/3 movimiento, —4 al ataque
9	Costillas heridas, hemorragia importante, 1/3 movimiento, —4 al ataque
10	Costillas rotas, hemorragia importante, 1/3 movimiento, inerte
11	Columna rota, hemorragia importante, inmóvil e inerte
12	Torso destrozado, víctima muerta
13 +	Idem anterior, pero con triple daño

Localización: Cabeza (10)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, hemorragia leve
5	Hocico contusionado, hemorragia leve, monstruo salva contra muerte o se retira 1 round
6	Ojo herido, noqueo 1 round, —2 a todos los ataques
7	Garganta herida, hemorragia importante, 2/3 movimiento, —2 al ataque
8	Cráneo herido, monstruo reducido a 2/3 movimiento, hemorragia importante, —2 a todo ataque
9	Morro/jeta herido, hemorragia importante, 1/3 movimiento, no ataques de mordisco, —2 a otros ataques
10	Cabeza herida, reducido a 0 pg, hemorragia importante, movimiento 1/3, —4 a todo ataque durante 1D3 semanas
11	Garganta destrozada, hemorragia grave
12	Cabeza destrozada, muerte inmediata
13 +	Idem anterior, con triple daño

ARMAS CORTANTES CONTRA HUMANOIDES

Tabla de Localización

ID10	Localización
1-2	Pierna derecha
3-4	Pierna izquierda
5	Abdomen
6-7	Torso
8	Brazo derecho
9	Brazo izquierdo
10	Cabeza

Localización: Piernas (derecha 1-2, izquierda 3-4)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Contusión, hemorragia leve
5	Contusión, hemorragia leve, 1/2 movimiento
6	Pierna herida, hemorragia importante, 1/2 movimiento
7	Armadura dañada, pierna herida si no hay armadura en las piernas, 1/2 movimiento, hemorragia importante
8	Rodilla rota, hemorragia importante, sin movimiento, —4 al ataque
9	Armadura dañada, pierna contusionada, hemorragia leve, 1/2 movimiento; si no hay armadura, pierna cortada a la altura de la rodilla, hemorragia grave, inmóvil e inerte
10	Cadera destrozada, inmóvil e inerte, hemorragia grave
11	Pierna cortada, inmóvil e inerte, hemorragia grave
12	Pierna cortada por el muslo, ni moverse ni atacar, hemorragia grave, pg a 0
13 +	Como el 12, pero con daño triple

Localización: Abdomen (5)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, hemorragia leve
5	Contusión abdominal, víctima noqueada 1 round, movimiento reducido a 1/2, hemorragia leve
6	Armadura dañada, noqueo 1D6 rounds, hemorragia importante, 1/2 movimiento si no hay armadura
7	Abdomen herido, 1/2 movimiento, —4 al ataque, hemorragia grave
8	Abdomen herido, hemorragia grave, 1/2 movimiento, —4 al ataque
9	Armadura dañada, abdomen herido, hemorragia leve, 1/2 movimiento y —2 al ataque; si no hay armadura, reducción a 0 pg, hemorragia importante
10	Abdomen herido, inmóvil e inerte, hemorragia grave
11	Abdomen herido, víctima a 0 pg, hemorragia grave
12	Tripas fuera, víctima muerta
13 +	Como en 12, pero con daño triplicado.

Localización: Torso (6-7)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, hemorragia leve
5	Contusión, noqueo 1 round, movimiento 1/2, hemorragia leve
6	Escudo dañado, contusión, 1/2 movimiento, hemorragia leve
7	Armadura dañada, contusión, 1/2 movimiento, —2 al ataque; sin armadura, torso herido, inmóvil e inerte, hemorragia grave
8	Torso herido, hemorragia importante, 1/2 movimiento, —4 al ataque
9	Escudo dañado, contusión, —2 al ataque; si no hay escudo, torso herido, hemorragia grave, inmóvil e inerte
10	Torso herido, hemorragia grave, ni moverse ni atacar
11	Torso destrozado, víctima reducida a 0 puntos, hemorragia grave
12	Torso rajado, muerte inmediata
13 +	Idem anterior, con daño triplicado

Localización: Brazos (izquierdo, 8; derecho, 9)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial

4	Mano contusionada, arma cae, hemorragia leve; sin efecto en el brazo del escudo
5	Brazo contusionado, escudo/arma dañado y cae, hemorragia leve
6	Mano herida, —2 al ataque, escudo cae
7	Armadura dañada, brazo contusionado, hemorragia leve; si no había armadura, hemorragia importante, brazo herido
8	Mano cortada, noqueo 1 round, hemorragia importante, escudo o arma cae
9	Armadura dañada, brazo roto; si no hay armadura, brazo cortado, noqueo 1D6 rounds, hemorragia grave
10	Hombro herido, hemorragia grave, inerte
11	Brazo cortado, hemorragia grave, 1/2 movimiento
12	Brazo cortado, inmóvil e inerte, hemorragia importante
13 +	Idem anterior, pero con triple daño

Localización: Cabeza (10)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, víctima noqueada 1D3 rounds, hemorragia leve
5	Contusión, se pierde el yelmo, víctima noqueada 1 round, —2 al ataque, hemorragia leve si la víctima no lleva yelmo
6	Contusión, hemorragia leve, víctima cegada por la sangre 2D4 rounds
7	Yelmo dañado, rostro herido, noqueo 1D6 rounds, 1/2 movimiento, —4 al ataque, hemorragia leve
8	Cráneo roto, yelmo dañado, víctima reducida a 0 pg, hemorragia importante
9	Garganta herida, hemorragia grave
10	Cráneo espachurrado, víctima reducida a 0 pg, hemorragia grave, Int/Sab/Car reducidos a 1/2 permanentemente
11	Cuello cortado, víctima muerta
12	Decapitación, muerte inmediata
13 +	Idem anterior, con daño triple

ARMAS PERFORANTES CONTRA ANIMALES

Tabla de localización

ID10	Localización
1	Pata delantera derecha/ala
2	Pata delantera izquierda/ala
3	Pata posterior derecha
4	Pata posterior izquierda
5	Cola (para serpientes o peces, 1-5 es cola)
6-7	Abdomen
8-9	Torso/pecho
10	Cabeza

Localización: Patas/alas (1-4)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Contusión, hemorragia leve
5	Rodilla contusionada, 2/3 movimiento, hemorragia leve
6	Pata herida, hemorragia importante, 2/3 movimiento
7	Pata/garra herida, hemorragia leve, 2/3 movimiento, —2 al ataque con ese miembro
8	Cadera herida, hemorragia importante, 2/3 movimiento, —2 al ataque, los alados caen
9	Pata/ala cortada en dos, 1/3 movimiento, hemorragia importante, los alados se desploman
10	Articulación destrozada, 1/3 movimiento, —2 al ataque, hemorragia importante

- 11 Cadera/hombro destrozado, hemorragia grave, inmóvil e inerte, los alados caen
- 12 Pata/ala amputada por completo, inmóvil e inerte, hemorragia grave
- 13 + Idem anterior, con daño triple

Localización: Cola (5)

Gravedad	Efecto
1-5	Ningún efecto especial
6	Punta de la cola contusionada, si es prensil, lo que lleve cae, —2 a los ataques con la cola, hemorragia leve
7-8	Cola herida, hemorragia leve, los animales normales salvan contra muerte o huyen por el dolor, no pueden atacar con la cola
9-10	Cola amputada cerca del extremo, hemorragia importante, imposibilidad de atacar con la cola, movimiento reducido a 1/3 si el animal la utiliza para desplazarse
11	Cola amputada, víctima noqueada 1-3 rounds, pierde todo ataque o movimiento con la cola, hemorragia importante
12	Cola amputada, noqueo 1D3 rounds, hemorragia importante, movimiento 1/2, —2 a cualquier ataque; ningún ataque o movimiento con la cola
13 +	Idem anterior, con daño triplicado

Localización: Abdomen (6-7)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Rasguño, hemorragia leve
5	Contusión, noqueo 1 round, movimiento 2/3, hemorragia leve
6	Contusión, noqueo 1D6 rounds, 2/3 movimiento, hemorragia leve
7	Abdomen herido, 1/3 movimiento, hemorragia leve, —2 al ataque
8	Columna herida, 1/3 movimiento, hemorragia leve, —2 al ataque
9	Abdomen herido, hemorragia importante, 1/3 movimiento, —2 al ataque
10	Abdomen herido, inmóvil e inerte, hemorragia importante
11	Espina destrozada, inmovilidad e indefensión, hemorragia importante, víctima paralizada
12	Abdomen destrozado, víctima reducida a 0 puntos de golpe, hemorragia grave
13 +	Idem anterior, con daño triple

Localización: Torso (8-9)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, hemorragia leve
5	Contusión, víctima noqueada 1 round, 2/3 movimiento, hemorragia leve
6	Contusión, noqueo 1D4 rounds, hemorragia leve
7	Espina contusionada, 2/3 movimiento, —2 al ataque, hemorragia importante
8	Torso herido, inmóvil e inerte, hemorragia grave
9	Costillas rotas, hemorragia grave, 1/3 movimiento, —4 al ataque
10	Costillas rotas, hemorragia grave, ni moverse ni atacar
11	Espina destrozada, víctima reducida a 0 pg, hemorragia grave
12	Torso destrozado, víctima muerta
13 +	Idem anterior, con daño triple

Localización: Cabeza (10)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, noqueo 1 round, hemorragia leve

- 5 Hocico contusionado, hemorragia leve, salvar contra muerte o huirá a causa del dolor durante 1D10 rounds
- 6 Garganta herida, hemorragia leve, —2 al ataque
- 7 Garganta herida, hemorragia importante, 2/3 movimiento, —4 al ataque
- 8 Cráneo roto, animal reducido a 0 pg, hemorragia importante
- 9 Morro/jeta destrozado, hemorragia importante, 1/3 movimiento, no mordiscos, —4 a otros ataques
- 10 Herida en la cabeza, reducido a 0 pg, hemorragia grave, movimiento 1/3, —4 a todo ataque durante 1D3 meses
- 11 Garganta destrozada, hemorragia grave
- 12 Decapitación, muerte inmediata
- 13 + Idem anterior, con daño triplicado

ARMAS CORTANTES CONTRA MONSTRUOS

Tabla de localización

ID10	Localización
1	Pata delantera derecha/garra/ala
2	Pata delantera izquierda/garra/ala
3	Pata trasera derecha
4	Pata trasera izquierda
5	Cola (para monstruos pisciformes u ofidiformes, 1-5 es impacto en la cola)
6-7	Abdomen
8-9	Torso/pecho
10	Cabeza

Localización: Patas/alas (1-4)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Rasguño, hemorragia leve
5	Articulación contusionada, 2/3 movimiento, hemorragia leve
6	Pata contusionada, 2/3 movimiento, hemorragia leve
7	Miembro herido, hemorragia leve, —2 al ataque con ese miembro, 2/3 movimiento
8	Cadera herida, hemorragia importante, 1/3 movimiento, los alados caen al suelo
9	Miembro cercenado a media altura, 1/3 movimiento, hemorragia importante, los alados se desploman
10	Articulación destrozada, hemorragia importante, 1/3 movimiento, —2 al ataque con el miembro afectado
11	Cadera/hombro destrozado, hemorragia importante, inmóvil, —4 al ataque, los alados caen al suelo
12	Pata/ala amputada, inmóvil e inerte, hemorragia grave
13 +	Idem anterior, pero con triple daño

Localización: Cola (5)

Gravedad	Efecto
1-5	Ningún efecto especial
6	Punta de la cola contusionada; si es prensil, todo lo que agarre se suelta, —2 a los ataques con la cola debido al dolor, hemorragia leve
7-8	Cola herida, —2 a todos los ataques, no puede atacar con la cola, hemorragia leve
9-10	Cola cortada, hemorragia importante, imposibilidad de atacar con la cola, si la criatura usa la cola para desplazarse, el movimiento queda en 1/3
11	Cola cortada, víctima noqueada 1 round,

- imposibilidad de atacar con la cola, 1/3 movimiento, —4 a todo ataque
- 12 Cola amputada, noqueo 1 round, hemorragia importante, 1/2 movimiento y —2 a todo ataque
- 13 + Idem anterior, pero con triple daño

Localización: Abdomen (6-7)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, hemorragia leve
5	Contusión, víctima noqueada 1 round, hemorragia leve
6	Contusión, víctima noqueada 1D3 rounds, movimiento 2/3, hemorragia leve
7	Herida en el abdomen, 1/2 movimiento, —2 al ataque
8	Columna herida, 1/3 movimiento, hemorragia leve, —4 al ataque
9	Herida en el abdomen, hemorragia importante, 1/3 movimiento y —2 al ataque
10	Abdomen herido, 1/3 movimiento, —4 al ataque, hemorragia importante
11	Columna herida, inmóvil e inerte, hemorragia importante, noqueo 1D6 rounds
12	Abdomen destrozado, víctima reducida a 0 pg y hemorragia grave
13 +	Idem anterior, pero con daño triple

Localización: Torso (8-9)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, hemorragia leve
5	Contusión, víctima noqueada 1 round, hemorragia leve
6	Contusión, hemorragia leve, noqueo 1D3 turnos
7	Columna contusionada, hemorragia leve, 2/3 movimiento, —2 al ataque
8	Torso herido, hemorragia importante, 1/3 movimiento, —4 al ataque
9	Costillas heridas, hemorragia importante, 1/3 movimiento, —4 al ataque
10	Costillas rotas, hemorragia grave, 1/3 movimiento, inerte
11	Columna rota, hemorragia importante, inmóvil e inerte
12	Torso destrozado, víctima muerta
13 +	Idem anterior, pero con triple daño

Localización: Cabeza (10)

Gravedad	Efecto
1-3	Ningún efecto especial
4	Arañazo, hemorragia leve
5	Hocico contusionado, hemorragia leve, monstruo salva contra muerte o se retira 1 round
6	Contusión, hemorragia leve, —2 al ataque
7	Garganta herida, hemorragia importante, 2/3 movimiento, —2 al ataque
8	Cráneo herido, monstruo reducido a 2/3 movimiento, hemorragia importante, —2 a todo ataque
9	Morro/jeta herido, hemorragia importante, 1/3 movimiento, no ataques de mordisco, —2 a otros ataques
10	Cabeza herida, reducido a 0 pg, hemorragia importante, movimiento 1/3, —4 a todo ataque durante 1D3 semanas
11	Garganta destrozada, hemorragia grave
12	Decapitación, muerte inmediata
13 +	Idem anterior, con triple daño



KARAOKE

PERDÓN BARDOS

Las canciones que nunca oíste, y que seguro te gustaría cantar entre partida y partida.

Te perdí,
por culpa de un error;
te maté,
y destrocé tu corazón.
Y ante ti
vuelvo al fin,
a llorar
y a suplicar...
Perdóname,
he sido turbio.
Perdóname,
te añoro tanto,
que yo sin ti

no sé jugar a rol,
que yo sin ti
voy a morir de sopor.
Perdóname,
te necesito.
Perdóname,
te lo suplico.
Vuelve otra vez,
recuerda aquel ayer,
vuelve otra vez
a jugar a AD&D.
Vuelve a jugar
al AD&D.

PERDONAME

(Canción de amor desesperada
del máster al jugador perdido,
con disculpas para el
Dúo Dinámico)

PRINCESA

(A cierta
princesa
plasta que
arruinó más
de una
partida, con
el permiso del
excelso
Joaquín
Sabina)



¿QUIEN ME HA ROBADO EL LORD OF THE PIT?

(¿Sabe
alguien si
Sabina
juega a
Magic?)

Entre la neurosis, y la psoriasis,
andas siempre, muñeca,
con tu sucia sonrisa, y en lugar de camisa,
una túnica hueca
Cómo no imaginarte, cómo no recordarte,
hace apenas dos años,
cuando eras la princesa, de la boca de fresa,
cuando aún andabas por esos dungeons extraños.
Ahora es demasiado tarde, princesa,
búscate otro grupo de rescate, princesa.
Maldito sea el gurú, que invocó entre tú y yo
un cierto conjuro
del que ya sólo sales, para decirme
«Vale, y dos huevos duros».
Yo ya no tengo miedo, nena, pero no puedo
escoltarte en este viaje.
Cuántas veces hubiera dado la pierna entera
porque tú me pidieras llevarte de pillaje.
Ahora es demasiado tarde, princesa,
búscate otro grupo de rescate, princesa.
Tú que sembraste en todas las islas de Komoda
el gafe de tu gracia.
Cómo no ibas a verte, envuelta en varias muertes,
con dolor y desgracia.
¿Con qué ley condenarte, si somos PJ y Máster
todos de tus andanzas?
Sigue con tus movidas, reina,
pero no pidas, que me pase la vida
reventando trampas...
Ahora es demasiado tarde, princesa,
búscate otro grupo de rescate, princesa

En la puerta del comercio,
donde no hay baraja ni marcador,
el desamparo y la ansiedad
comparten pasión.
Y cuando por la calle pasa
el *Magic* como un huracán
el hombre del mazo gris
saca un sucio *Juggernaut* del bolsillo
y grita:

¿Quien me ha robado el *Lord of the Pit*?
¿Cómo pudo sucederme a mí?
¿Quién me ha robado el *Lord of the Pit*?
Lo guardaba en el cajón,
donde guardo el «Narizón».

El chico de BUP casi todas
las asignaturas suspendió,
el curso que enganchado,
aquel juego lo dejó
Y mientras en la pizarra
pasa lista el *profe* de latín
manas de esos sin color
apunta en las páginas de un bloc
Y piensa:

¿Quien me ha robado el *Lord of the Pit*?
¿Cómo pudo sucederme a mí?
¿Quién me ha robado el *Lord of the Pit*?
Lo guardaba en el cajón,
donde guardo el «Narizón»

El marido de mi madre con el último *Fear* me tumbó
con un *Force of Nature*, seis a cero quedó
Y mientras miro esas risas de absoluto timador
derrotado en el sillón, me consuelo viendo la *checklist*.
¡Qué idiota!
Y grito:

¿Quién me ha robado el *Lord of the Pit*?
¿Cómo pudo sucederme a mí?
¿Quién me ha robado el *Lord of the Pit*?
Lo guardaba en el cajón,
donde guardo el «Narizón».

ATAUD SOLITARIO

(Dedicado a todos los jugadores de
Vampiro, si no les parece mal a
Loquillo y Trogloditas)

Siempre quise ver a Drácula
dejar un día este panteón,
hacer el mal en tu compañía.
Pero ya hace tiempo que me has mordido,
y probablemente, me habrás olvidado.
No sé qué morgues podré ver sin ti.
Y ahora estoy aquí tumbado,
en un viejo ataúd de segunda mano,
junto al de Karloff, a mis pies otro más.
Y hace un momento que me he cargado
aquí en la esquina del camposanto
la última rubia que vino a llorar
un entierro de más.
Quizás el hematí me ha hecho recordar.
Nena, ¿por qué no volviste a cazar?
Creí que podría olvidarte sin más.
Y aún a ratos, ya ves.
Y desde esta tumba donde estoy tirado
me he sorprendido mirando una rata
Quizás he pensado, nostalgia de ti.
Y al palmar la rubia me he sentido extraño.
Me he quedado solo comiéndome el tarro.
Me ha atrapado ese torpor...

El amanecer me sorprenderá
dormido borracho en el ataúd
junto a calaveras, tonto solitario.

Y dice la gente que ahora eres normal.
Y yo aquí, borracho en el ataúd,
junto a calaveras, tonto solitario.

No estás tú...



OLVÍDATE DE LOS DÍAS.

OLVÍDATE DE LAS TABLAS...



¿ESTÁS OYENDO LA Voz DE BRASIL?

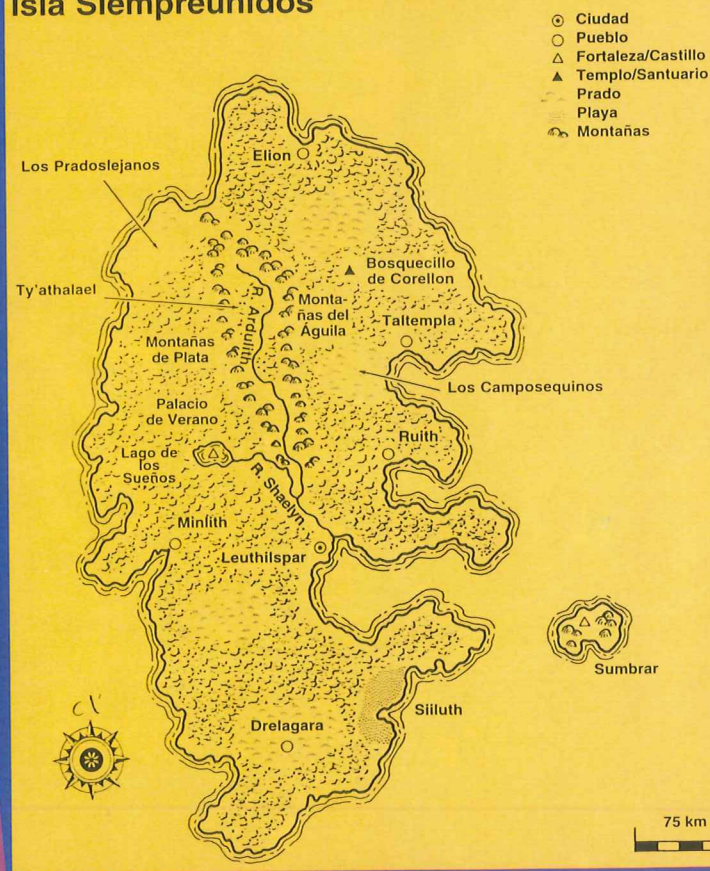
POSTER NO
OFICIAL



¿Ya has pensado dónde pasar tus vacaciones de verano? Nosotros te recomendamos....

LA ISLA DE SIEMPREUNIDOS

Isla Siempreunidos

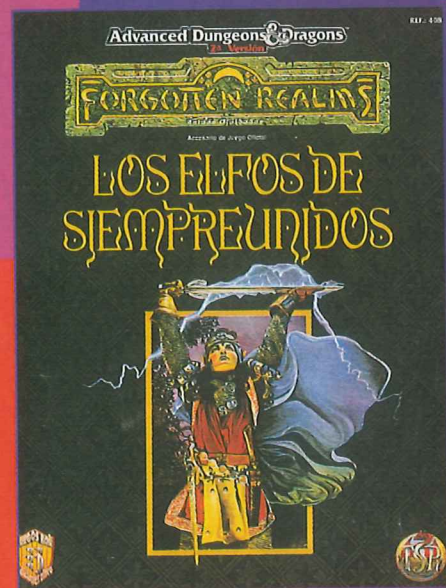


¡Por primera vez los misteriosos elfos abren su isla-refugio al turismo!

Naturalmente, es indispensable proveerse de la guía que te lo cuenta todo sobre geografía, sociedad y política en la isla.



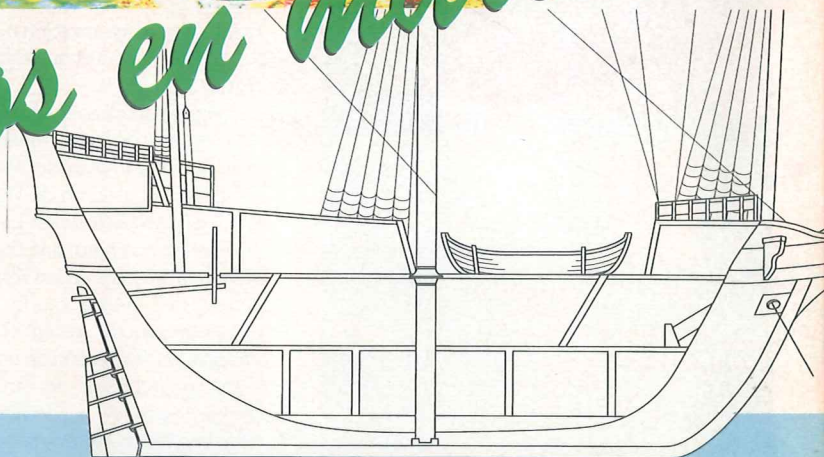
¡Tus vacaciones de ensueño, este verano en la
Isla de Siempreunidos!



GEN CON '95!



¡Ya estamos en marcha!



Por Joaquim Dorca

El día 12 de noviembre del pasado año, comenzó a hacerse balance de lo que había representado la primera *Gen Con* en Barcelona. A lo largo de los últimos seis meses, desde la organización, hemos trabajado los aspectos a mejorar. Medio año después de la clausura de *Gen Con '94* me vuelvo a dirigir a todos vosotros, para hablaros de la próxima edición de nuestra convención de juegos de rol. Y cuando digo «nuestra», no lo digo por compromiso.

Antes de pasar a informaros de la convención de este año, desearía agradecer personalmente la labor de los demostradores y clubes participantes en la primera edición. De todo corazón, quiero hacerles extensivas las felicitaciones recibidas por esta organización. No es broma, sin ellos nada, repito, nada, hubiera sido posible.

Al empezar a preparar la edición del presente año, lo primero que hicimos fue centrarnos en los puntos fuertes y débiles del año anterior. La intención de este artículo no es hacer un panegírico de lo bien que lo hicimos, sino más bien lo contrario: intentar mejorar a partir de vuestros comentarios.

EL ESPACIO

El espacio escogido para realizar la *Gen Con* vuelve a ser el de las Drassanes de Barcelona. Somos absolutamente conscientes de que el espacio de juego del año pasado quedó desbordado por la asistencia de público. Por ello hemos previsto cambiar la distribución de las distintas áreas de juego y demostración.

En la edición de este año hemos pasado de las 48 mesas de juego y demostración, a 70. Por otro lado, hemos previsto un espacio

donde podrán jugar a cartas simultáneamente 40 personas. En total, el número de jugadores acomodados de forma simultánea pasa de 336 a 530.

También esperamos la asistencia de más empresas del sector y de otras afines, por lo cual el espacio destinado a *stands* también ha crecido, aunque en detrimento del espacio de los mismos. No me preguntéis cómo lo ha conseguido la empresa contratada; de hecho, creo que ni ellos mismos lo saben.

Por otro lado, este año volveremos a contar con la sala de conferencias. Intentaremos mejorar la información sobre los distintos actos organizados. Hemos recibido algunas críticas respecto a este extremo, y hemos tomado buena nota de ellas. Creemos que el abuso de la megafonía molesta a los jugadores; por ello dispondremos de mejor señalítica, y de la ayuda de un ordenador para imprimir los anuncios de las diversas actividades «ad hoc». En nuestro desagravio queremos dejar claro que nunca nos hubiéramos esperado un éxito tan

mayúsculo de conferencias y seminarios; fallamos en las previsiones de asistencia e interés. Esperamos subsanar este problema en la presente edición.

DESPLAZAMIENTOS Y ALOJAMIENTO

Ante todo queremos deciros que Barcelona no es una ciudad barata en cuanto a hoteles se refiere. Lo sabemos, pero éste es un aspecto que sí escapa a nuestra capacidad de actuación, al menos por el momento. De todas formas, hemos negociado un precio de estancia con una agencia de viajes que puede resultar de vuestro interés.

Los precios para cuatro distintos hoteles de tres estrellas, cercanos a las Drassanes, son los siguientes:

* Hotel *Regencia Colón* (junto a la Catedral): 3.150 habitación doble y desayuno, por persona y noche.

* Hotel *Lleó* (calle Pelayo, tres estrellas superior): 3.360 habitación doble y desayuno, por persona y noche.

* Hotel *Park* (junto a Estación de Francia, tres estrellas superior): 3.360 habitación doble y desayuno, por persona y noche.

* Hotel *Sol Apolo* (Avenida Paralelo, el más cercano a las Drassanes): 4.015 habitación doble y desayuno, por persona y noche.

Para los grupos grandes existe un descuento especial de una persona gratis por cada 20.

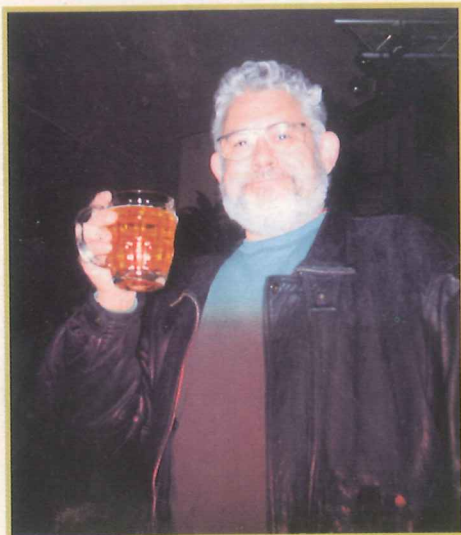
Para los más sibaritas hemos negociado un precio especial en un hotel de cinco estrellas:

* Hotel *Melià Barcelona*: 7.950 habitación doble y desayuno, por persona y noche.



Aquí la entrada al evento. La de Drassanes impresionante más, no es por nada.

IMPORTANTE: La organización de *Gen Con* no tiene previsto ningún ingreso extra por este concepto. Hemos delegado en una agencia de viajes la contratación del tema de alojamiento. Sabemos que muchos de vosotros (los que venís de fuera de Barcelona) hacéis un esfuerzo económico y no es nuestra intención chuparos la sangre. Preferimos que os gastéis el dinero en los stands comerciales de *Gen Con* (y que sean ellos quienes soporten la mala conciencia). Bromas aparte, creemos que son unos buenos precios, y que cuantos más viajéis



Nuestro Dirc, con la famosa pint of bitter (léase jarra de cerveza).

a través de esta agencia, mejor precio tendremos los próximos años.

Para más información, contactad con: *Viajes Cavitur, S.A.* (Cristina Pla Sallés) C/. Muntaner, 235 Tel. (93) 201 21 88; Fax (93) 202 29 58 08021 Barcelona

En cuanto a los desplazamientos, el año pasado nos precipitamos en avanzar desde **DRAGON** un posible acuerdo con *Renfe*. No es nuestra intención engañar a nadie, por lo que si llegamos a un acuerdo con la mejor compañía ferroviaria de España os lo haremos saber, de inmediato.

LAS CARTAS COLECCIONABLES Y OTRAS HIERBAS

El pasado domingo fui con mi hijo, que tiene tres años, a una plaza de mi barrio, a jugar a fútbol. Hasta aquí, todo normal; disfrutábamos de un clima veraniego que invitaba a salir de casa. Una vez en la plaza, pude observar a un grupo de jóvenes sentados en un banco, realizando afanosos intercambios. Mi mente asaz paranoica, y víctima de un empacho de demasiadas películas de serie B, me puso alerta. Como buen progenitor, no deseaba que mi hijo fuese testigo de alguna actividad contra la salud pública, que a buen seguro, deberían estar realizando los jóvenes en cuestión. Tomé a mi vástago de la mano y me dispuse a irme de tamaño lugar de perversión, no sin antes dirigir una mirada de soslayo al grupo del

banco... ¡Alucinante! Estaban cambiando cartas.

Los aficionados a las cartas nos hicieron saber su descontento por no haber dado una mayor importancia a este fenómeno. Desde estas líneas quiero dejar claros dos aspectos. Primero, *Gen Con* es una convención de todos los juegos, no sólo de cartas coleccionables.

Segundo, en la pasada edición concurrieron dos aspectos que frenaron la organización de actividades en torno a las cartas: por un lado, las ediciones españolas de los juegos de cartas no habían sido lanzadas al mercado y, por otro, la peculiar distribución de *Magic: The Gathering* en España (tres empresas distintas) dejaba a esta organización huérfana de un interlocutor válido con el que organizar un campeonato.

Afortunadamente, el panorama se ha aclarado en este aspecto. Tenemos prevista, si las editoras no cambian de opinión, la presencia tanto de *Zinco*, como de *Wizards of the Coast*, *M+D* y *Heraclio Fournier*. La presencia de estas compañías nos permitiría organizar campeonatos de rol basados en sus respectivos juegos de cartas, del mismo modo que organizamos campeonatos de rol en el pasado año. Los aficionados dispondrán de un espacio reservado a los campeonatos de cartas, y los profanos podrán acceder a demostraciones de las mismas. ¡Palabra de *boy scout*!

VISITEN NUESTRO BAR

Si una experiencia hemos sacado de nuestra visita a *Euro Gen Con* es la importancia del esmerado servicio de bar (ver recuadro adjunto). Este año tenemos varias ofertas sobre la mesa en cuanto a su organización. Esperamos mejorar este aspecto de forma sustancial en la presente edición.



El personal, jugando a lo que le echen.

(Nota de la Redacción: ¡Birra para todos! ¡No Pacharán! Etcétera.)

NUEVAS ACTIVIDADES PARA EL PÚBLICO

No vamos a desvelar todas las nuevas actividades previstas para este año, por una razón fundamental: nos hallamos en estadio demasiado prematuro para garantizar cosas que

luego igual no se llevan a cabo. (Las promesas, para los políticos.) De todas formas, permitidme hacer una declaración de intenciones.

A la ya anunciada presencia de juegos de cartas añadiremos una mayor presencia de juegos temáticos. Queremos servir al público con partidas de los mejores juegos, por lo cual los clubes colaboradores ya están trabajando en esas joyas como son *Golpe*, *Civilización*, *Diplomacy*, *Republic of Rome* o *Pax Britannica*, por decir algo.

No tenemos prevista una presencia «abierta» de *wargames* con figuras. Para el que esto suscribe, esta ausencia es una lástima, pero se trata de un riguroso problema de espacio.

Hacedme un favor: venid todos, y demostrad a las empresas organizadoras que vale la pena ampliar el espacio. Os estaré eternamente agradecido, y el año que viene tendremos figuras. (Nota de la Redacción: Los que jugamos a *Empire* y *Command Decision* suscribimos la propuesta por entero.)

Para dinamizar un poco más la *Gen Con*, y para acallar algunas voces que nos han tachado de «demasiado serios», preparamos algunas sorpresas. Avanzaremos una de ellas: un juego por correo durante los tres días, preparado, procesado y comentado por los mejores especialistas de Barcelona, y para el mayor número de gente que podamos reunir. ¿Qué os parece?

LA PRESENCIA DE TSR

Atención mitómanos: sabemos de buena fuente que el año pasado alucinásteis con *Jeff Easley* y *Larry Elmore*. La presencia de ilustradores de *TSR* parece estar garantizada de nuevo este año; si no hay ningún otro problema de calendario para esta edición, intentaremos traer a Barcelona algún otro diseñador de *AD&D* (no avanzaremos nombres, por aquello

de cumplir con lo escrito, aunque se supone que esto es un artículo, y no un contrato notarial). Para mayor información, leed el próximo *Dragón*.

OTROS EXPOSITORES EXTRANJEROS

Como ya ha quedado claro, no diremos nada que podáis utilizar en nuestra contra, pero

nuestra visita a *Euro Gen Con* tenía como objetivo principal transmitir a las compañías inglesas nuestro deseo de poder acceder directamente a sus productos.

No. No pienso dar ningún nombre y empeñar mi palabra. De todas formas, tan pronto como tengamos más información acerca de este tema os lo haremos saber. Somos los primeros interesados en hacer de

Gen Con un acontecimiento auténticamente internacional.

MAS INFORMACION

Si deseáis más información, por favor escribidnos al Apartado de Correos número 37.127, 08080 Barcelona. Tenemos previsto realizar dos *mailings* informativos antes de vernos en la *Gen Con*. ¡Hasta muy pronto!

VIAJE ALUCINANTE

Uno hace muchos años que oye hablar de la *Gen Con* americana, y algunos menos de la *Gen Con* inglesa. El pasado mes de abril, maleta en mano, nos desplazamos al Reino Unido para descubrir cómo se lo montan los roleros por esos pagos.

La primera gran diferencia es el número de asistentes. En Camber Sands —un pequeño pueblo en la costa de Sussex, cerca de Hastings— se reunieron 2.300 jugadores (Barcelona acogió tres veces ese número, ahí es nada). Pero los 2.300 eran «residentes»; es decir, se pasaron cuatro días encerrados en un centro de vacaciones, jugando como locos y parando sólo para ir al bar, al restaurante (?) o a dormir. Si creéis que una movida de este estilo funcionaría en España, hacédselo saber a Zinco, Borrás, Timún Mas y/o TSR; cambiamos la forma de organizar nuestra *Gen Con* y hala, ¡A jugaaaaar...!

La primera impresión general es que no había sitio para los novatos. Según las propias palabras de los asistentes, los miembros británicos de la RPGA se tomaban muy en serio los campeonatos.

El nivel de competitividad es altísimo, y la agresividad durante el desarrollo de las partidas, también. Todos muy dentro de su papel y con una preparación y *atrezzo* envidiables.

Manel López, el campeón de *D&D* de nuestra *Gen Con '94*, pudo comprobar las diferencias existentes entre el inglés que se enseña en el instituto y el que hablan los ingleses de carne y hueso. (Antón Muntanyola, el campeón de *AD&D* no pudo acudir con nosotros a las *Euro Gen Con* por motivos de trabajo; desde aquí, un fuerte abrazo, Antón.)

Como organizadores de *Gen Con* contactamos con todos los expositores asistentes al área comercial. Algunos escucharon educadamente, otros con cierta atención, y unos pocos con mucho interés, la «venta» de nuestra convención. Tan pronto como tengamos noticias que confirmen su asistencia a Barcelona os lo haremos saber.

Aparte de estas relaciones comerciales, y de las consabidas visitas al bar (*another pint of bitter, please!!*), nos dedicamos a observar a qué jugaban los asistentes:

Rol: *D&D*, *AD&D* a tope, a todas horas y en todos los mundos; mucho *Vampiro*; mucho *trekkie*; y también algo de *Warhammer RPG*. Juegos: *Battletech*; *Car Wars*. Figuras. Por correo: *En Garde*, *The Duelists*...

Es destacable lo disfrazados que llegaban a ir estos británicos (aunque algunos casos era difícil saber si vestían un disfraz, o era su traje de calle de diario.)

(Nota de la Redacción: Se nota que no han visto a nuestro redactor jefe en traje «de faena».)

Una de las actividades estrella es la subasta. Los aficionados ponen a la puja verdaderos incunables (en mi caso me hice con la primera edición de *Kingmaker*, que me costó su peso en oro por culpa de Solbes y del *Bundesbank*). Un detalle divertido (sentido del humor no les falta) fue la colecta que se hizo entre todos los presentes, para poder pagar el precio de una carta coleccionable y así quemarla en público a los gritos de ¡*Quemadla, quemadla!* (Bueno, un poco bárbaros sí son, pero me sé de unos cuantos que se apuntarían con gusto.) Pagaron más de 150.000 pesetas ¿Qué os parece, montamos una en la próxima *Gen Con* de Barcelona?

Aparte de bromas, se trata de una experiencia alucinante, por el cambio de registro que supone lo diferentes que son ellos y por lo revelador que resulta en tantos otros sentidos... es decir: ¡Vosotros sí que moláis, tíos!

Otra
nota de
Redacción:
Cualquier
parecido
con la
coincidencia
es pura
realidad.
¿Lo véis
como en
España nos
podemos
colgar
algunas
medallas sin
sonrojo
alguno?



Por encima de todo, está el rol puro y duro, ya sea Advanced, Mutantes, Vampiro o GURPS. El caso es jugar.

GEN CON'95



Bueno, sí, como disfraz vale, pero en esta misma revista, y con motivo de eventos similares, los hemos visto mejores...



Si los stands de la GEN CON española os parecen cutres, esperad a ver los de la inglesa...



Espíritus en la TORMENTA

¡Que golpee el relámpago y
retumbe el rayo!

Adaptado por Michael Selinker
Ilustraciones de Scott Burdick

Mike, además de ser un galardonado reportero y un creador de pasatiempos reconocido a escala nacional, ha colaborado con las revistas de TSR durante más de una década, donde creó su primer crucigrama de fantasía medieval en **DRAGON** edición original número 89, allá por el año 1983. En su primer módulo para la revista **DUNGEON**, Mike pone en juego «una de las más grandes influencias que tiene el AD&D. Próspero está a la altura de Merlin y Morgan Le Fay, como uno de los más importantes hechiceros de la literatura anglosajona. Escribir un módulo acerca de este PNJ de 400 años fue lo mismo que crear un dungeon alrededor de un dragón».

«Espíritus en la tempestad» es una adaptación de la famosa obra de Shakespeare «La tempestad», uno de sus últimos y más enigmáticos trabajos. Al contrario que muchas de sus obras, *La tempestad* no tiene una fuente histórica o mitológica obvia, por lo que se convierte en el trabajo más fantástico de Shakespeare acerca de la magia y los espíritus. Próspero, duque de Milán, es derrocado por su ambicioso hermano Antonio, y exiliado a una remota isla. Allí, su hija Miranda y él sólo tienen por compañía al espíritu Ariel y al monstruoso Calibán. Una década después de su destierro, Próspero y sus espíritus provocan el aparente naufragio de la expedición marina de Antonio. Cinco actos más tarde, Próspero recupera su trono perdido, Miranda es prometida al príncipe de Nápoles y a Ariel se le concede el verdadero deseo de cualquier espíritu: su libertad.

Esta historia ofrece una base ideal para un escenario de AD&D. La aventura puede utilizarse en cualquier campaña, o como módulo independiente para 4-7 personajes jugadores, con un nivel medio de 9 o 10 (hasta 65 niveles en total). La aventura utiliza conjuros y objetos mágicos del *Tomo de Magia*; éstos están indicados con un asterisco (*). Ciertos DM pueden sentirse atraídos por la conclusión del módulo, en la que se destruyen diversos objetos mágicos pertenecientes a los PJ. Si por accidente has permitido demasiada magia en tu campaña, esta aventura puede ayudarte a solucionar el problema.

Se han tomado ciertas libertades a la hora de adaptar *La tempestad* a juego de rol. A lo largo de la obra de Shakespeare, el mago Próspero tiene el control de la situación, y los demás personajes poco pueden para variar el final. Su magia pone en jaque a todo el mundo, incluida su hija Miranda. Pero los jugadores de AD&D no son tan pacientes como el público teatral, por lo que algunos personajes pasivos de *La tempestad* se han descolgado por el camino. Pero Próspero, Miranda, Ariel y Calibán están aquí,

ofreciendo una buena oportunidad para el rol, el combate y algún ocasional momento de pasmo.

«Espíritus en la Tempestad» no intenta ocultar su fuente. Los jugadores que hayan leído la obra antes de jugar el módulo descubrirán que su conocimiento no es de mucha utilidad. Saber que Próspero es un mago y que tiene sirvientes con poderes no hará a su magia menos peligrosa. Y otro de los aspectos de la obra ha sido alterado en el módulo: Próspero no es, ni de lejos, tan benevolente como en la obra. Sus sirvientes pueden intentar matar a los PJ, especialmente si amenazan con dar al traste con la cuidadosamente planificada venganza de Próspero.

PROLOGO

Hace doce años, el ducado de Milán estaba regido por un noble y justo duque y su esposa, Próspero y Bellísima. Próspero, un mago sin parangón alguno, usó sus poderes para mantener el ducado a salvo de monstruos y necromantes malvados. La hija de la aristocrática pareja, Miranda, heredó con mucha precocidad los dones de sus padres, ya que fue capaz de lanzar su primer cantrip a la edad de siete años. Todo fue bien hasta que la tragedia se ensañó con el ducado, oscureciendo las luces de todas y cada una de las casas de Milán.

Milán entera se puso de luto cuando la hermosa Bellísima falleció en extrañas circunstancias, pero la ciudad supo recuperarse de su dolor. Próspero se refugió en su temible biblioteca, y allí permaneció. Durante un año, Próspero se desentendió de los asuntos de estado, y la estrella del ducado declinó. Durante este año de luto, Próspero solo se preocupó de su hija Miranda, en la que veía el vivo retrato de su amada esposa. Nadie fue capaz de lograr que abandonase sus libros.

En ese mismo año, el malvado hermano de Próspero, Antonio, hizo un trato con algunos poderosos hechiceros de Milán, que estaban disconformes con el mandato de Próspero. Los magos encontraron una isla idílica con una oscura historia. La isla había pertenecido una vez a la bruja marina gigante Sycorax, que destruyó tantos barcos como se cruzaron en su camino. Un año antes, un poderoso grupo de aventureros se propuso acabar con la bruja, pero su espíritu atormentado quedó aprisionado en la isla. Esa región marina, conocida como Dominio de Sycorax, ha estado en calma desde entonces. Sin embargo, la poderosa magia que retiene al espíritu de la bruja también retiene a otros hechiceros, convirtiendo a la isla en una perfecta trampa para magos.

Los aliados hechiceros de Antonio tras-

ladaron a Miranda por medios mágicos lejos de su padre, hasta la isla. La oferta de Antonio a su turbado hermano fue sencilla: a cambio de la vida de su hija, Próspero debería exiliarse en la isla-prisión. Accediendo a las pretensiones de su hermano, Próspero delegó todas las tareas de gobierno en su hermano, y luego se teletransportó a la isla, junto con todos sus libros, para reunirse con su hija. Antonio había ganado.

Una vez en la isla, Próspero descubrió que ninguna fuerza, ni mágica ni física, podía sacarles ni a él ni a su hija de su confinamiento. Próspero llegó a aceptar su exilio. Tomó a su servicio a Calibán, hijo de la bruja marina, un salvaje gigante de coral que decía que la isla era suya; aunque Próspero intentó civilizar al gigante, la naturaleza de éste no lo permitió. Una alianza mucho más feliz llegó a buen término cuando Próspero liberó al elemental del aire Ariel, que había estado prisionero dentro de un árbol tres años a causa de la magia de Sycorax. Con esta pareja y una legión más de servidores mágicamente convocados, Próspero y Miranda pasaron más de diez años felices en la isla.

Pero el pasado no se olvida. Con su Espejo de Proezas Mentales, Próspero ha seguido los movimientos de Antonio durante los últimos 12 años, esperando el momento de su venganza. Al fin, la Dama Fortuna le ha dado una oportunidad: Antonio ha viajado hasta el reino de Tusnia, para visitar a un amigo, y las corrientes llevan la nave hasta la isla de Próspero. Mientras la magia de Próspero atrae el barco del malvado buque, el mago planea aprisionar a su hermano de la misma forma que Antonio hizo con él. Ha preparado una gema mágica con un conjuro de Atrapar el Alma, y desea confinar a Antonio en ella. Los PJ estarán a bordo del barco con Antonio, por lo que pueden intentar que esta trágica historia tenga un final feliz.

La aventura comienza como un viaje por mar, por lo que tendrás que enrolar a los PJ. La manera más fácil es presentarles a los PJ a dos nobles: Antonio, duque de Milán, y Fernando, hijo del Rey Alonso y heredero del reino que incluye Milán. Antonio y Fernando regresan de la boda de la hermana de éste último, Claribella, con el rey de la salvaje Tusnia. A los PJ se les ofrece pasaje en el barco de Antonio, el *Donna Milano*. Antonio no aceptará dinero alguno por el pasaje, pero los PJ deben jurar que protegerán al *Donna Milano* y a todos sus pasajeros y carga. Lee la introducción, y el viaje habrá comenzado.

ACTO I, ESCENA I CALMA ANTES DE LA TEMPESTAD

«¡Contramaestre!» El grito viene de los hombres en cubierta, casi a un mundo de

distancia de vuestros confortables camarotes. Navegáis desde hace tres días en el *Donna Milano*. Es un hermoso velero, con tres mástiles y una tripulación de cuarenta hombres. Aún tenéis que recorrer muchas millas para llegar a puerto, pero si el viaje resulta tan tranquilo como hasta ahora, no tendréis razón alguna para quejaros por la distancia.

Vuestro anfitrión en este viaje es el dueño de la nave, el duque Antonio de Milán. El duque es un noble de alta cuna, que ha mantenido su posición como tal durante más de diez años. Entre la tripulación del *Donna Milano* se rumorea que Antonio es un mago de considerable poder. Anfitrión exquisito de todas formas, Antonio se comporta con una insufrible superioridad, un rasgo bastante frecuente entre los nobles de su alto rango. No aceptó pago alguno por vuestro pasaje en la nave, pidiendo solo que juráseis proteger al barco y a su tripulación en caso de peligro. Aceptásteis esta condición con gusto.

A bordo también se encuentra otro noble mucho más afable, el príncipe Fernando de Nápoles, heredero del trono del rey Alonso. Fernando es un robusto espadachín a la tierna edad de 19 años; su cortesía sólo es igualada por una valentía que raya lo insano. Está orgulloso de su noble cuna, y aunque no ha trabajado un solo día de su vida, demuestra una sorprendente aptitud para la travesía por mar.

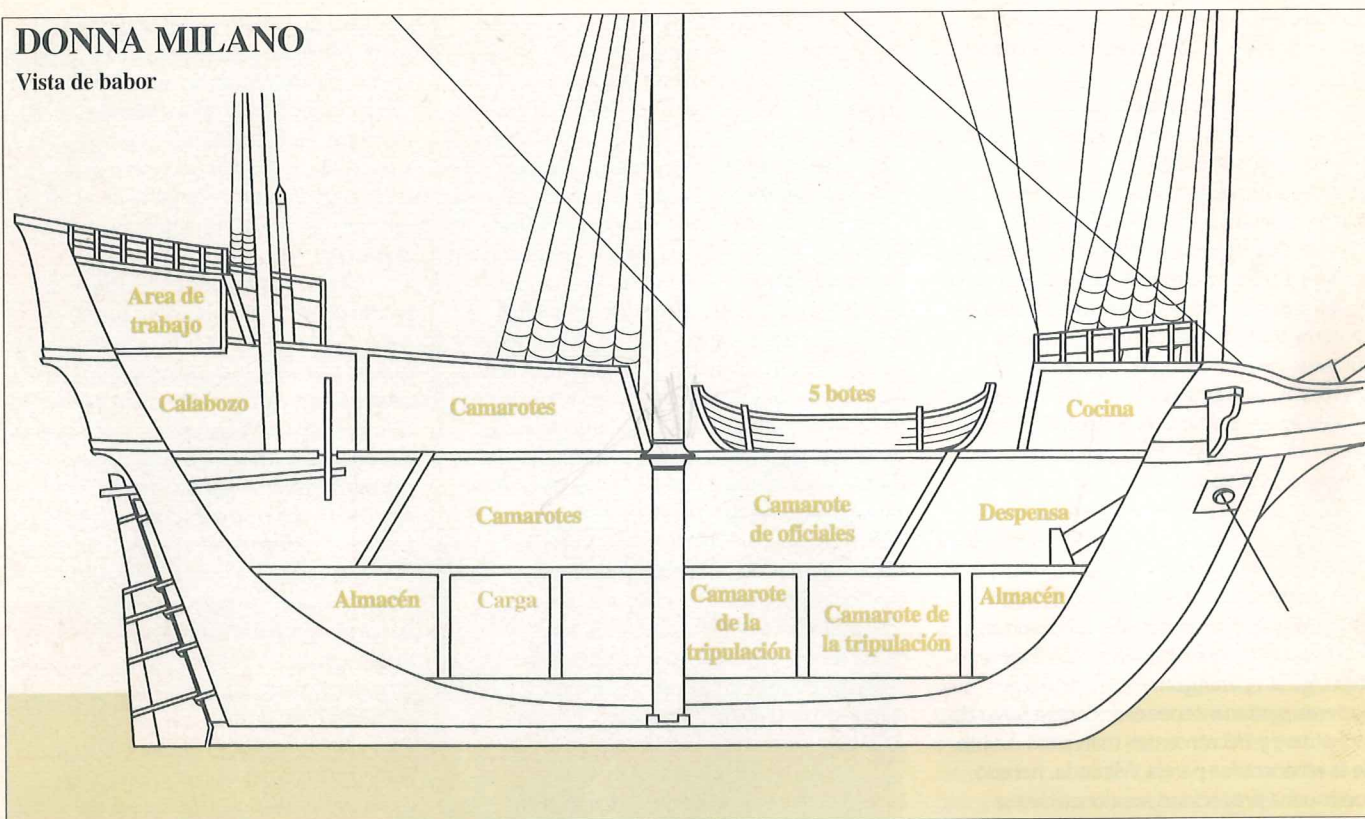
Fernando y Antonio vuelven de un largo periplo por el Continente Salvaje, donde la hermana de Fernando, Claribella, se ha casado con el rey Z'Bræ de Tusnia. Por lo que refieren duque y príncipe, aquello debió ser algo digno de verse. De la generosidad de los tusnianos tenéis evidencias de primera mano, ya que las bodegas del *Donna Milano* están llenas de regalos para el rey Alonso. Incluso Fernando ha compartido con vosotros algunos exóticos manjares tusnios.

Con los picantes y extraños sabores aún frescos en vuestro paladar, os relajáis y disfrutáis de vuestro viaje. El duque Antonio ha sido tan amable como para ceder os tres suntuosos camarotes de estribor, ya que los de babor están ocupados por él y el príncipe. El sol ecuatorial de la mañana atraviesa las cortinas de los ojos de buey, y su llamada es difícil de ignorar. La campana de proa suena seis veces.

Lo que está a punto de ocurrir es de lo que se alimenta el drama. La tormenta forzará al barco a entrar en el dominio de Sycorax. El barco será atrapado por tempestades

DONNA MILANO

Vista de babor



vivientes, y los PJ tendrán que enfrentarse a ellas. El barco parecerá perder el rumbo, junto con su tripulación y, muy posiblemente, Fernando y Antonio. Si vencen a las tempestades, llegarán a la orilla de una pacífica isla. Esta es la isla de Próspero, donde su futuro será incierto.

Los PJ pronto descubrirán lo que los espíritus de la isla les reservan. También sabrán que Antonio no es ni de lejos tan poderoso como afirma ser, y les pedirá que le salven de las fuerzas de Próspero. También conocerán al gigante Calibán, cuya lealtad estará junto a todo aquél que se alce en armas contra Próspero. Incluso los PJ pueden llegar a la «celda» de Próspero, un universo extradimensional de bolsillo donde él, Miranda y quizá Fernando vean el encuentro de los PJ con Ariel. Próspero no puede abandonar la celda a no ser que Antonio le dé el secreto, cosa a la que se mostrará muy reacio. La resolución de esta alambicada situación no es precisamente obvia, y nos ofrecerá la parte con más suspense del drama.

ACTO I, ESCENA II: RUINA Y NAUFRAGIO

Son las seis de la mañana y el barco se dirige al norte desde Tusnia. los PJ comienzan la acción en sus camarotes de estribor (derecha), bajo la cubierta del *Donna Milano*. Unas cortinas separan a cada uno de los

durmientes de su compañero, y unas puertas, cada camarote de otro. Las puertas del corredor central no están cerradas, pero eso cambiará en cinco minutos. Los PJ comienzan sin armadura, desarmados y sin prácticamente nada encima; su equipo está tirado por el camarote. (Algunos quizá protesten diciendo que nunca duermen sin su armadura. Recuérdales que nunca serían capaces de dormir con la armadura puesta a bordo de un barco.)

Si los PJ apartan las cortinas de los ventanucos, verán una soleada mañana, aunque nubes de tormenta flotan a varias millas en dirección a babor. Deja que los PJ se hagan a la atmósfera que reina en el barco en los primeros minutos; los PJ que estén en camarotes distintos no pueden hablar entre ellos. Si los PJ se colocan la armadura, rezan u optan por otras actividades que necesiten su tiempo, serán interrumpidos.

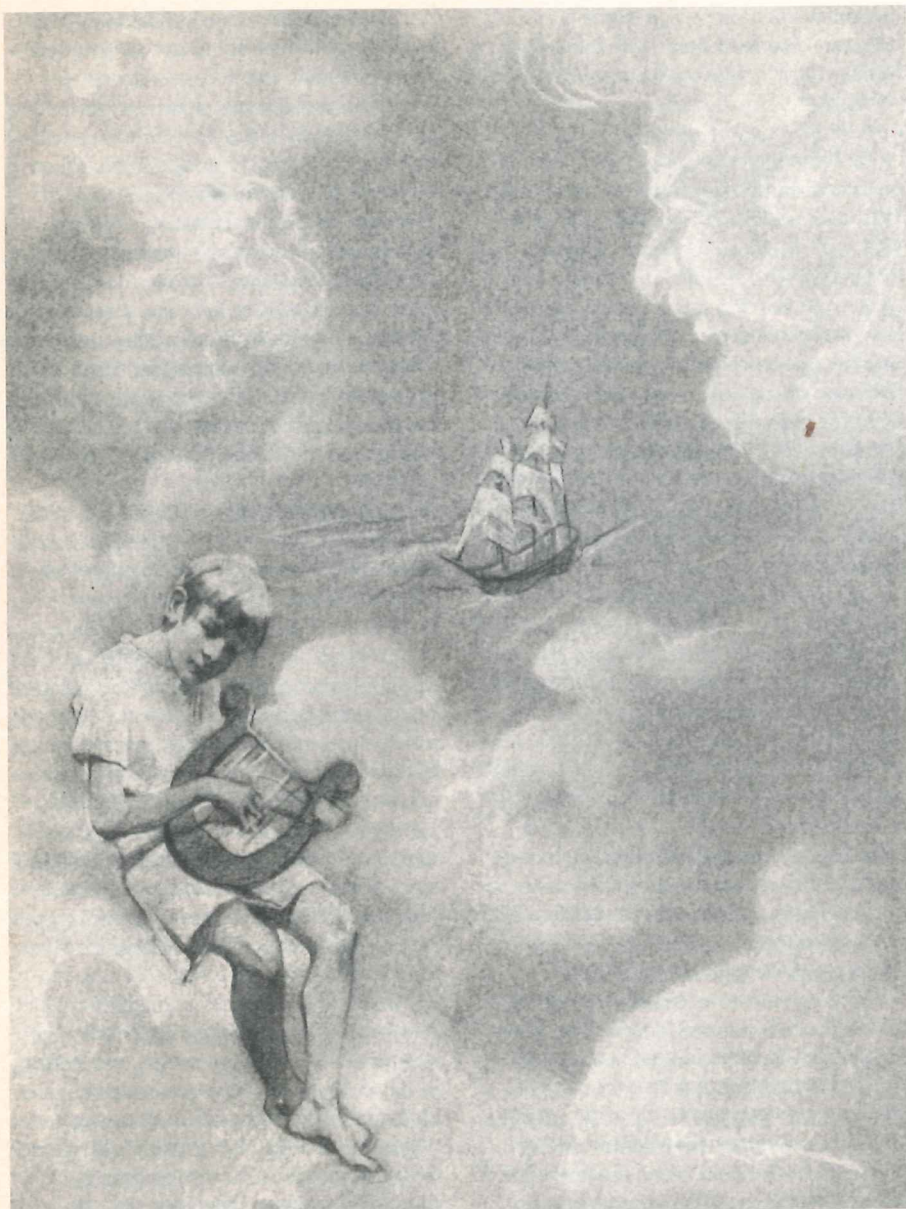
Fernando y Antonio están aún durmiendo, debido a que el sol matinal no entra en sus camarotes de babor. Toda la tripulación está en cubierta. Si los PJ suben a cubierta, la nerviosa tripulación estará haciendo preparativos para afrontar la tormenta. Si se interroga al capitán Adriano o al sobrecargo Francisco, ambos explicarán que el barco está atravesando algo llamado «Dominio de Sycorax», para evitar la tormenta y llegar a puerto. Están seguros, pero los marineros andan preocupados con la leyenda del Dominio, que afirma que la bruja marina

gigante Sycorax destruyó muchos barcos en esta zona. Los marineros conocen la noticia acerca de que Sycorax murió hace más de diez años, pero no se lo acaban de creer.

Esta mínima incomodidad se convertirá en puro miedo cuando se dividan tres nubarrones de tormenta, que se dirigen hacia la nao *en contra* del viento. Si los PJ no están en cubierta cuando esto ocurra, lo primero que oirán es que el ruido de pisadas y carreras en la parte superior arrecia, junto a gritos tales como «¡Venga! ¡Trincad el foque! ¡Atentos al silbato del capitán!» Momentos antes de que comience todo este alboroto, el sobrecargo cierra las puertas del pasillo al que dan los camarotes de los PJ, luego el de los de Antonio y Fernando; ésta es una precaución para proteger a los pasajeros importantes. Si los PJ manifiestan su intención de subir a cubierta o protestan, el sobrecargo les dirá lo siguiente:

«Buenos viajeros, ¡quedaos abajo! No entorpecáis nuestro trabajo para afrontar la tormenta. Si podéis ordenar silencio a los elementos, mis hombres no tensarán ni una sola cuerda más; de lo contrario, ¡preparaos para la desgracia que se avecina!»

A pesar de lo firme de sus palabras, el sobrecargo y su tripulación bien poca cosa pueden hacer. Los nubarrones son tormentas vivientes bajo el mando de Ariel, que ha



tomado la forma de una nube de tormenta más pequeña.

Tres oscuros nubarrones de tormenta descenden hacia el Donna Milano; entre sus negras ondas diríase que pueden verse rostros maléficos. Su silueta oscura no presagia nada bueno; ciegan con sus rayos y se agitan con la lluvia que las preña.

Las tempestades han sido instruidas directamente para capturar a Fernando y Antonio, dejando a todos los demás con vida. Exceptuando la interferencia de los PJ, su estrategia es verter una lluvia torrencial sobre el barco, manteniendo ocupada a la tripulación. Entretanto, Ariel secuestrará a Fernando y Antonio utilizando un hechizo de Terreno Alucinatorio, para que éstos crean que el mar ha engullido al *Donna Milano*

junto a toda su tripulación. Ariel lanzará a continuación Sugestión de Masas, para que todo el mundo quede dormido, guardando sus hechizos de Dormir para todos aquellos que saquen el tiro de salvación. Ariel supone que sólo necesita algunos hechizos de Dormir, ya que la Sugestión de Masas engañará a la mayor parte de la tripulación. Pero el plan de Ariel no contempla un grupo armado de PJ capaces.

Si los PJ se quedan debajo de la cubierta, deberán salvar contra la Sugestión de Masas, asumiendo que no sean afectados por los conjuros de Dormir. Aquellos que fallen se irán a un rincón y se echarán una cabezadita; los que salven, oirán una voz en la brisa que repite la palabra «Duerme» con un tono casi hipnótico, pero no se verán afectados. Si Ariel no encuentra oposición, pero algunos PJ se mantienen despiertos, quizá queden retenidos abajo el tiempo suficiente como

para que el elemental y las tormentas se marchen. En estas circunstancias, los PJ con pericias de mareaje pueden conducir la nave lentamente hacia una isla que se divisa en el horizonte, siempre y cuando icen la vela.

Si los PJ adoptan una actitud más activa, Ariel y las tempestades serán bastante más agresivos. Permitirán a los PJ que hagan el primer movimiento, pero responderán con fuerza desmesurada hacia aquellos que les hayan atacado. Una vez que la tripulación ha sido vencida por el sueño, Ariel y las tempestades utilizarán Golpes de Rayo, remolinos y cargas para atacar a los PJ que vuelen o les ataquen desde el agua (los PJ voladores que no lleven metal encima no recibirán daño alguno de los rayos).

Sin embargo, los atacantes no se arriesgarán a destruir el *Donna Milano* o a su tripulación, ya que Próspero lo necesita para escapar de la isla. Los PJ en cubierta sólo sufrirán los ataques de viento, los hechizos de Ariel que afectan a la mente y ataques físicos. Si los PJ causan daño físico a las tempestades, éstas responderán lanzando a los personajes por la borda y apuntando hacia ellos sus rayos (que parecen bolas de fuego, pero en el agua). Si una tempestad utiliza un torbellino sobre un PJ a merced de las olas, cualquier PJ que sobreviva a esto puede atacar físicamente a la tempestad en ese round. Ariel tendrá especial cuidado en no encajar demasiado daño.

Antonio y Fernando lucharán para defenderse hasta que sean capturados por Ariel. La espada de Fernando puede herir a las tempestades y a Ariel, pero el elemental utilizará un conjuro de Encantar Monstruo para equilibrar la balanza. Antonio puede molestar a los atacantes lanzando Flecha Ácida de Melf y (de manera infructuosa), Rayo de Debilidad; pero pronto se quedará sin hechizos y utilizará al grupo como su escudo personal; téngase en cuenta que posee un Cetro de Seducir.

Los PJ que puedan respirar en el agua que se sumerjan pueden colocarse hasta a 25 metros fuera del alcance de los rayos de las tempestades. Si los héroes se llevan a Antonio o Fernando con ellos, Ariel les seguirá utilizando Respirar Agua o Agua Aérea (si tiene a los prisioneros), pero se rendirá si sus conjuros no pueden derrotar a los PJ sin hacerle daño a Antonio. No se arriesgará a morir, ni jugará con la seguridad de sus prisioneros.

Ariel desea capturar a los dos jóvenes, pero si no puede coger a uno ni ninguno, se retirará utilizando Invisibilidad, Radio 3 metros. Será remiso a marcharse sin capturar al menos a uno de los príncipes. Preferiría no tener que matar a ningún PJ, pero puede que no le dejen otra opción. Si Ariel y las tempestades pueden derrotar a todos los PJ

sin matarlos, les dejarán a merced de los peligros del océano. Si Ariel cree que ha vencido toda oposición, abandonará el barco, ordenando a las tempestades que lleven la nave hasta una milla de la costa, que echen el ancla y dejen allí varado el barco.

Tempestades Vivientes (2): INT Media; AL CN; CA 2; MV Volando 24 (D); DG 11; Pg 78 cada una; GACO 9; AT 2; Daño 2D8 (viento) y 11D6 (rayo); AE ataques de viento (Muro de Viento, golpe 2-16 pg; los remolinos que causan matan a cualquier con menos de 2 DG o causan 2-12 pg; viento helado que hace 1-4, más salvación contra conjuros, que de fallarse hace perder 1 punto de Fuerza; derriban a toda criatura voladora que no salven contra paralización), Golpe de Rayo de 25 metros de largo, lluvia; DE sólo les dañan armas +2, CA -4 contra proyectiles, inmunes a los ataques de aire o agua, mitad del daño causado por frío o electricidad; Tam Gig (15 metros diámetro); ML 16; PE 9.000.

Las tempestades no deshidratarán a las víctimas muertas. Si los PJ matan a una tempestad, una lluvia de plata caerá sobre el agua. Al menos habrá 180 monedas por tempestad muerta, la mayoría de ellas irreuperables.

Capitán Adriano, Sobrecargo Francisco y tripulación (40): AL N; CA 10; MV 12; Humanos de Nivel 0; 4 pg cada uno; GACO 20; AT 1; Daño por arma; ML 9; PE 15; dagas.

ACTO I, ESCENA II: DESPUES DE LA TORMENTA

Si Ariel rapta a Antonio y Fernando, dejará el barco anclado y cubierto por un Terreno Alucinatorio, que simula un naufragio entre mares tormentosos. Si los PJ están presentes, podrán ver esta ilusión desde el interior, y no quedarán convencidos por ella.

Aunque flotáis con toda normalidad, parece que el barco ha sido destruido por la tempestad. Las olas aún rompen a vuestro alrededor, y toda la tripulación parece haber desaparecido.

Por supuesto, esto podría ser mucho más preocupante si os dedicáis a escuchar las olas en lugar de los ronquidos de la tripulación.

Los PJ afectados por la sugestión pueden ser espabilados con algunas sacudidas y un poco de insistencia, y puestos en pie. Los PJ afectados se resistirán a abandonar su letargo, pero tienen derecho a nuevos tiros de salvación para despertarse. Si están presentes y dormidos, también se puede despertar a Fernando y Antonio de esta forma. Los

marineros, de nivel cero, siempre fallan sus tiros para despertar. Tanto la Sugestión de Masas como el Terreno Alucinatorio pueden ser disipados como si hubiesen sido lanzados por un mago de nivel 20.

Si Fernando está aún con los PJ, querrá rescatar a Antonio; si es Antonio el presente, insistirá en rescatar al hijo del rey. Si los dos están con el grupo, acercarse a la isla en lontananza parecerá una buena idea, con toda la tripulación inconsciente. Antonio está muy nervioso por esto último, y sugiere que hay que colgarlos a todos por traición. Rabiará ante cualquier sugerencia acerca de que podía haber hecho algo más para combatir a las tempestades; de hecho, se apuntará el mérito si alguna de las tempestades ha sucumbido. Si ambos príncipes faltan, los PJ deberán tomar sus propias decisiones.

Los PJ no pueden maniobrar el barco por sí solos, y la tripulación estará afectada por el hechizo de Ariel durante 84 turnos (14 horas). Si los PJ deciden esperar, los acontecimientos de la aventura tienen lugar sin ellos, y Próspero aborda el barco medio día después. Si los PJ se marchan, ciertos conjuros -Invocar Elemental, Controlar el Clima, Muro de Viento y otros- pueden traer el barco hasta la isla. También pueden tomar uno de los botes, en los que caben hasta diez personas. Quizá prefieran nadar o utilizar conjuros como Caminar sobre el Agua o Corcel de Madera para llegar a la isla.

En el camarote del capitán hay dos objetos interesantes para los PJ. Un mapa muestra el curso del *Donna Milano*, con la última posición variando el rumbo para evitar un área llamada «Dominio de Sycorax». Al lado, un libro sobre temas marinos describe el «Dominio de Sycorax» como una zona que puede ser navegada con seguridad tras la derrota, hace trece años, de la bruja marina Sycorax; también cita a Milán como un ducado regido por Antonio, que subió al trono después de que su hermano Próspero abdicase doce años atrás.

Los objetos de valor a bordo incluyen joyería y ropas por valor de 3.000 mo en el camarote de Fernando, y 2.000 en el de Antonio. Aparte de los regalos tusnianos, por valor de 5.000 mo, poca cosa más de interés hay en la nave.

ACTO II, ESCENA I: ACERCANDOSE AL PARAISO

La edénica isla tiene suaves colinas que se alzan hacia el centro, donde caen a pico hacia una laguna interior de agua dulce. Pero Próspero llama a esta isla «prisión», ya que su exuberante belleza poco puede hacer por aliviar el miedo a que su hija y él jamás puedan salir de allí.

Los hechiceros que ayudaron a Antonio doblegaron el poder del conjuro que ataba al espíritu de Sycorax a la isla, y luego lo magnificaron. Ahora la isla retiene los espíritus de todas las criaturas capaces de utilizar magia. Ninguna criatura capaz de lanzar hechizos puede aventurarse a más de una milla de distancia de sus costas sin ser atenazada por un horrible dolor. Este dolor requiere de un tiro de Constitución cada hora; si se falla uno solo, la víctima muere a causa del dolor seis horas después si no regresa a la isla. Por supuesto, esto es lo que retiene a Próspero, Miranda y a Ariel en la isla, y algo parecido ocurrirá con Antonio y algunos de los PJ.

Los objetos mágicos llevados a la isla también causan el mismo lacerante dolor a sus dueños, pero los PJ inteligentes serán capaces de encontrar una situación para esto. Si los objetos se dejan en la isla, sus dueños podrán marcharse si no poseen ninguna otra habilidad mágica (los paladines poderosos seguirán estando atrapados incluso si dejan atrás su armadura). Los PJ listos pueden encontrar vías de escape con su magia intacta utilizando Auxilio o Llamada Instantánea de Drawmij, o simplemente arrastrando detrás de ellos sus objetos mágicos: éstos deben estar como mínimo a doce metros de distancia de los PJ para que el efecto trampa de la isla no les alcance al salir.

La isla está también unida de forma permanente a un universo de bolsillo finito, una porción del Plano Material que Próspero ha «pellizcado» y colocado a la deriva en el Plano Etéreo utilizando su Cetro de Seguridad. Luego unió el cetro a la isla, por lo que el agujero extradimensional se mantiene de forma indefinida. En este pequeño universo, en realidad tres esferas sucesivas, es donde Próspero y Miranda viven, y es donde se ubican los impresionantes laboratorio y biblioteca del depuesto duque.

Ningún monstruo vive en esta isla, a excepción de los descritos en el *Dramatis Personae*. Sin embargo, si es preciso poner algo peligroso en el océano para atraer la atención de los PJ hasta la isla, una manada de tiburones puede realizar esta función a las mil maravillas. Los tiburones pueden olfatear la sangre a más de una milla de distancia, y hasta diez de ellos pueden atacar a una sola criatura en un round. El número de aparición se deja al arbitrio del DM, pero el verdadero peligro aguarda luego en la isla.

Tiburones (5-8): INT No; AL N; CA 6; MV nadando 24; DG 6; Pg 30 cada uno; GACO 15; AT 1; Daño 2-8; Tam G (3 m); ML 10; PE 270.

ACTO II, ESCENA II:
LA BIENVENIDA DE LOS ESPÍRITUS

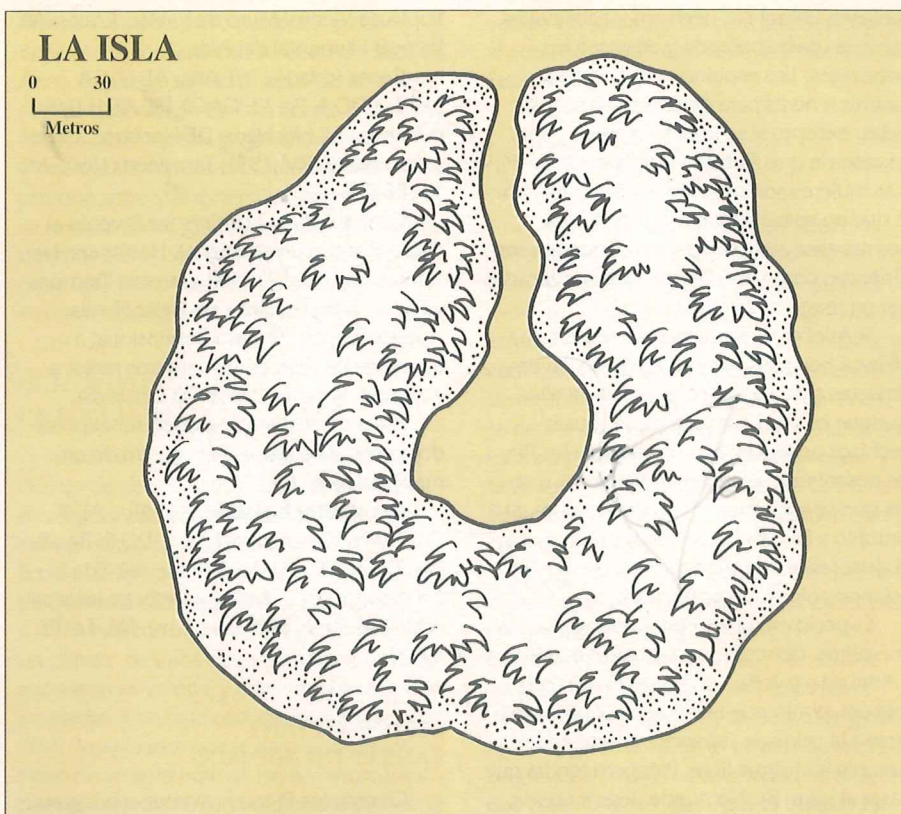
Delante vuestro se extiende una isla de inigualable belleza. El aire está suavemente perfumado, y las playas tienen un matiz dorado. Donde acaba la arena nace un radiante verdor, fresco y exuberante. Los árboles están plagados de frutos: hay bananos, manzanos, granados y algunos que nunca antes habíais visto. Los pájaros vuelan de árbol en árbol, mientras que los cangrejos corretean por la playa. Un acantilado se alza a unos 30 metros por encima del nivel del mar. Se trata verdaderamente de un lugar idílico.

Lo que ocurrirá cuando los PJ pongan pie en tierra depende de tres cosas: de cómo hayan llegado, de quién les acompañe y de quién sepa que están allí. Si han venido solos nadando o al amparo de la noche en el bote, no serán vistos por Ariel, que no espera su visita. Si se les espera, o vienen con Fernando y/o Antonio, poco podrán hacer los PJ para que Ariel (o Próspero, a través de su Espejo de Proezas Mentales) no les vea. Aparte de esto, tres espíritus femeninos atrapados en la isla —una dríada llamada Ceres en las plantas, una sílfa llamada Iris en el aire y una ninfa llamada Juno en el mar— hacen la vigilancia. Iris hace vuelos periódicos, invisible para los ojos humanos, de inspección. Una de las tres verá a los PJ y alertará a Ariel, que rápidamente se unirá a ella; las otras dos llegarán lo antes que puedan.

Ariel permite a los PJ que lleguen a la isla, vigilándoles desde una posición invisible, mientras esté persuadido de que los personajes no pueden verle. (Si van directos a la laguna, se encontrarán con los espíritus en la boca de ésta.) Los PJ pueden charlar entre ellos, preguntar a Fernando o Antonio (si están presentes), e ir confeccionando sus planes. En cuanto quede claro que los PJ desean explorar la isla, Ariel y las hadas harán su movimiento. Una suave melodía sonará en el aire, y aquellos que escuchen con atención oirán una canción (por cortesía del hechizo de Ariel de Viento Susurrante).

Venid a estas arenas doradas
Tomad las manos con las manos
Rendid pleitesía cuando sea necesario
Y aceptad el beso de las olas

Llegados a este punto, los espíritus femeninos lanzarán Encantar Persona contra todos los varones del grupo. Ceres apunta su poderoso encantamiento (—3 al tiro de salvación) contra Fernando o Antonio si están con el grupo (asumimos que los PNJ fallan el tiro); si no, intentará encantar a



algún mago varón. Las mujeres se presentan ellas mismas a los hombres que hayan atado con su magia.

«Venid aquí, amados», dice una auténtica diosa vestida con una túnica, que emerge entre los árboles. Tiene el pelo verde oscuro, adornado con hojas y flores, al igual que su túnica verdosa. «Soy Ceres, hija de las tierras y los bosques. Os suplico que respetéis los tesoros de nuestro hogar.»

Una segunda mujer emerge del mar; su pelo y sus ropas húmedas brillan con el color de la aguamarina. «Sí, por favor, aceptad la bienvenida de Juno, hija del agua. La marea acaricia nuestra playa, y nunca podréis imaginar mejor lugar para vuestro grato y necesario descanso.»

Finalmente, del aire aparece una tercera forma femenina; su cabellera blanca y azul se agita en la brisa. «¡Jamás podríais imaginar día más glorioso! Podéis llamarme Iris, hija de los cielos. El sol sonríe por encima nuestro. Sed bienvenidos, sed todos bienvenidos.»

Todo PJ que falle la salvación se sentirá tentado a caminar directamente hacia la mujer que le haya encantado. Con palabras poéticas y zalamerías, las hadas sugerirán a los PJ que vayan con ellas y que se relajen al sol. El primer personaje que objete algo será alcanzado por un hechizo de Sugestión, lanzado por el Harpa de Hechizo del Invisi-

ble Ariel. Ceres tiene aún dos conjuros más para usar con los personajes masculinos, y Ariel otro de Encantar Monstruo para un PJ femenino. Quizá sea preciso recordarles a los PJ encantados que deben hacer lo que los espíritus les piden. Los espíritus conversarán con los PJ, lamentando el naufragio que en realidad no ha ocurrido.

Los espíritus buscan separar a Antonio y/o Fernando de los PJ, y retrasar a éstos últimos. Si los PJ atacan a las mujeres, éstas ordenarán a los PJ encantados que las defiendan, mientras ellas se desvanecen en sus elementos respectivos. Sin embargo, Ariel hará otro intento de agarrar a Fernando o Antonio si se le presenta la oportunidad. Para retener a los PJ, Ariel utilizará Niebla Sólida, Nube de Niebla y Polvo Rutilante; las hadas también tienen buenos hechizos defensivos. Si las cosas se ponen demasiado feas, Juno puede quitarse la cinta que anula sus poderes naturales de ninfa; si eso ocurre, todos aquellos que la vean deberán salvar contra hechizos para evitar una ceguera permanente (o la muerte, cosa que ocurrirá si se desnuda completamente, y que sólo hará como último recurso).

Los tres espíritus femeninos han sido convocados por Próspero y puestos bajo el mando de Ariel; ninguna de ellas tiene voluntad libre aquí, y harán lo que Ariel ordene. Cada una de ellas tiene una notable capacidad para seducir a los hombres, y pueden componer lisonjeras poesías. Ninguna de ellas llegará al cuerpo a cuerpo, ya que

prefieren utilizar sus hechizos y habilidades naturales para confundir y desviar a los oponentes. Los espíritus no pelearán a muerte si no es para defender sus propias vidas, excepto si se lo ordena Ariel, y sólo en caso de que Antonio esté aún con los PJ. (Las mujeres son monstruos invocados, por lo que no se las puede matar de forma permanente aquí; sin embargo, pueden ser disipadas como si hubiesen sido convocadas por un mago de nivel 17.)

Si Ariel es descubierto y amenazado, utilizará hechizos como Cadena de Rayos y similares si se ve en la obligación de ello. Aunque es mucho más proclive a usar hechizos no letales que distraigan a los PJ y les desanimen a seguir combatiendo, a no ser que se encuentre en un grave apuro. Si Antonio y Fernando son secuestrados y los PJ derrotados, los espíritus se desvanecerán, dejando solos a los personajes.

Es posible que los PJ se impongan a sus enemigos, derrotando a las hadas e hiriendo a Ariel de gravedad (a menos de 40 pg o menos), por lo que el elemental deberá retirarse a la celda de Próspero. Si esto ocurre y Antonio aún sigue libre, Próspero tendrá que pasar al «plan B». No puede dejar su celda, ya que le es necesario estar cerca de la gema prisión. De mala gana, decidirá convocar y enviar un acechador invisible tras Antonio. (El acechador se verá afectado por un conjuro de Intensificar Llamada, lo que hace que sus puntos de golpe sean muy elevados.) El acechador invisible recibirá órdenes de actuar con sigilo y de no enfrentarse a los PJ, arrebatando a Antonio en el momento propicio. Claro que el acechador se defenderá si le atacan, dándole a los PJ otra oportunidad de dársela con queso a Próspero. A estas alturas del módulo, al menos uno de los dos nobles debe ser secuestrado, para forzar a los PJ a que sigan buscando a Próspero.

Juno (ninfa): INT Excepcional; AL N(B); CA 9; MV 12, nadando 12; DG 3; PG 22; GACO 17; AT ninguno; Daño Ninguno; DE Puerta Dimensional una vez al día, causa ceguera o muerte, Cinta de Disfraz (anula el efecto cegador); RM 50%; Tam Med (1,60); ML 7; PE 2.000.

Conjuros: Crear Agua, Enredar, Fuego Faérico, Pasar sin dejar Huella, Encantar Persona o Mamífero, Mensajero, Enderezar Madera, Respirar Aire, Caminar sobre el Agua, Alzar Agua.

Iris (silfa): INT Excepcional; AL N(B); CA 9; MV 12, volando 36 (A); DG 3; PG 21; GACO 17; AT ninguno; Daño Ninguno; DE Invisibilidad, Levitar; RM 50%; Tam Med (1'60); ML 14; PE 3.000.

Conjuros: Encantar Persona, Retener el Aliento, Sueño, Muro de Niebla, Nube Hedionda, Viento Susurrante, Telaraña,

Soplo de Viento, Muro de Viento, Confusión, Invocar Elemental del Aire.

Ceres (driada): INT Alta; AL N; CA 7; MV 12; DG 4; PG 27; GACO 19; AT 1; Daño por arma; AE Hechizos; DE Hechizos, inmu- ne a Enredar; RM 75 %; Tam Med (1'60); ML 12; PE 975.

Conjuros: Encantar Persona 3 veces al día (—3 al tiro de salvación), Hablar con las Plantas, Amistad Animal, Detectar Trampas y Pozos, Enredar, Pasar sin Dejar Huella, Apagar Fuegos y Puerta Dimensional a través de los árboles (600 metros radio) a voluntad, Retener Planta una vez al día.

Estos tres espíritus pueden ser expulsados como si se disparara el conjuro de un mago de nivel 17.

Acechador Invisible: INT Alta; AL N; CA 3; MV 12, volando 12 (A); DG 8; PG 65; GACO 13; AT 1; Daño 4-16; Invisibilidad (—6 a la sorpresa, —2 contra Detectar Invisibilidad); RM 30 %; TAM G (2,5 m); ML 14; PE 4.000.

ACTO III, ESCENA I CALIBÁN ENCADENADO

Cuando los PJ se aproximen a la laguna, puede que se encuentren con Ariel y sus tres sirvientas; antes hemos ofrecido los detalles. Suponiendo que los PJ puedan llegar hasta la laguna sin ser molestados, léeles lo siguiente:

Delante vuestro hay una límpida laguna azul; las puntas de los corales forman un anillo natural que llega hasta la arenosa orilla. Pero el agua no está quieta ni tranquila. Hierve y se agita en un fiero torbellino, como si estuviese enfadada. El torbellino no deja ver con claridad los detalles, pero podríais jurar que desde la superficie se ve la silueta de una enorme estatua sumergida.

Calibán ha sido encadenado al fondo de la laguna, que tiene una profundidad de diez metros, con poderosas ataduras mágicas. Las cadenas de Calibán le permiten estar de pie sobre el lecho del lago, por lo que su cabeza está a cinco metros bajo el nivel del mar. Es su furia lo que causa el torbellino en el agua. Cualquier barco que navegue hasta la laguna se verá atraído por el torbellino: cuanto más grande sea, más difícil le será salir de él. Cualquier persona que nade a menos de tres metros del remolino (que tiene doce metros de diámetro) deberá hacer un tiro de Fuerza o será absorbido por éste, sufriendo a cada round 2-16 pg por los golpes del agua más 2-20 pg si la víctima es incapaz de respirar bajo el agua.

La profundidad del lago también les creará problemas a aquellos que deseen

bucear. Sin magia que permita respirar bajo el agua, será precisa al menos una Fuerza de 17 y 18 kilos o más de lastre o armadura para descender. Los personajes capaces podrán bajar a sus amigos, o si Calibán es liberado, podrá luego llevar a dos personas por viaje hasta el fondo. Si los PJ se acercan lo suficiente como para ver a Calibán, léeles lo que sigue:

Encadenado al lecho marino veis a una impresionante y furiosa criatura. Al menos mide 5 metros de altura, y su complexión es increíble. Su piel es escamosa, de color cobrizo, y su cabello es blanco y ralo. Parece llevar los restos de lo que fuera una lujosa túnica, pero lo que más llama la atención es el exagerado grosor de las cadenas que le retienen, y que él sacude con fuerza.

Las cadenas de Calibán están formadas por un juego de tamaño gigantesco de Bandas de Hierro de Bilarro, que no pueden atrapar a nadie más pequeño de 3 metros, pero que reducen las posibilidades de un tiro de Doblar Barras a una décima parte (por ejemplo, un gigante de la escarcha tendrúa un 7 por ciento de probabilidades, en lugar del 70 por ciento normal). Si alguien intenta liberar al gigante, pueden añadir al 8 por ciento de Calibán un décimo por cada punto de Fuerza. Cualquier Fuerza excepcional no sumará más de un 2 por ciento.

Permite a los jugadores que hagan el tiro, pero no les digas el porcentaje. Diversas ayudas mágicas pueden incrementar esta puntuación, y las armas mágicas usadas como palanca añaden un 1 por ciento. Los conjuros pueden debilitar o destruir las cadenas: Llamada a la Puerta, Telequinesis, Disipar Magia, Desintegrar y Invocar Elemental pueden ser útiles. Las armas mágicas pueden ser utilizadas también para golpear las cadenas por cualquiera que tenga una acción libre. Si se le causan a las ataduras más de 20 pg en un solo round, el metal debe pasar un tiro de salvación (7 o más) o se romperá, permitiendo que Calibán escape.

Aparte de esto, Calibán siente un dolor terrible debido al conjuro de Mordedura Visual que Próspero colocó en sus brazaletes de castigo; debe ser calmado antes de nada. Si se le suelta, aparta al primero que se le ponga a mano mientras grita «¡Espíritus, dejad de atormentarme!» Su dolorosa furia añade +2 a sus tiros de ataque, pero resta 2 a su CA y reduce el daño que inflige a la mitad. Los brazaletes también le penalizan con un —5 a sus tiros de salvación contra ataques mágicos. La Mordedura Visual puede ser negada por un Disipar Magia como si se lanzara contra un hechicero de

nivel 17; si no, los brazaletes han de ser destruidos o afectados por un conjuro de Extirpar Maldición. Si no se hace nada de esto, Calibán atacará hasta quedar incapacitado. Pero si se alivia su dolor, Calibán se convertirá en una criatura completamente distinta.

«¿Acaso habéis sido enviados por el Cielo?», implora la criatura de casi seis metros de alto que ahora se postra ante vosotros. «Os mostraré cada centímetro fértil de esta isla, y besaré allá donde piséis. Os ruego que seáis mi dios. Os enseñaré los mejores manantiales, recogeré los frutos más dulces para vosotros. Pescaré para vosotros y os proveeré de leña suficiente. ¡Que una plaga caiga sobre el tirano al que serví! ¡Calibán tiene un nuevo amo, un nuevo hombre!»

Calibán verá a cualquiera que le libere como divino, y está obsesionado con la adulación y los halagos. Calibán favorecerá especialmente a aquel que le dé cerveza o vino; como que nunca ha consumido alcohol, se embriaga mucho más deprisa de lo que los PJ hubiesen calculado para un gigante.

Calibán desea ayudar en su lucha contra el cruel mago Próspero, que le ha castigado prácticamente por todo. Les cuenta todo tipo de cosas acerca del depuesto duque; él causó su naufragio, se apropió de la isla dada a Calibán por su madre, Sycorax, y que Próspero le ha hecho pasar por una interminable década de sufrimientos. Su intención parece ser hacérselas pagar todas juntas matando a su antiguo amo, pero necesita ayuda contra el poder del mago. Calibán es corto de mollera, y puede ser engañado para que crea que los PJ son sus amigos, aunque en realidad sea lo contrario.

Si Ariel anda cerca, la conversación variará un tanto. Cada vez que Calibán dice que su amo era cruel o amenaza con hacer daño a Próspero, el invisible Ariel utilizará un conjuro de Mensaje a distancia, para susurrar al oído del gigante «¡Mientes, bellaco!» Calibán grita de inmediato hacia los cielos «¡Mientes tú, mono apestoso! ¡Pozo de podredumbre! ¡Quisiera que mi nuevo y valiente amo te destruyera!»

Calibán continúa imprecando en dirección al cielo durante varios minutos; Ariel sigue invisible. Si se le pregunta a Calibán sobre su invisible enemigo, les hablará a los PJ de Ariel, el poderoso espíritu del viento que Próspero ha hechizado. Calibán sólo tiene palabras agrias para Ariel, que nunca pierde la oportunidad de atormentarle.

Esta puede ser la primera vez en que los PJ oigan el nombre de Próspero, y si Antonio está con ellos, éste demostrará síntomas de verdadero pánico. Antonio no sucumbe con

facilidad ante las intimidaciones, ya que tiene plena confianza en su Cetro de Seducir. Antonio puede aparentar estar de acuerdo con las historias de Calibán acerca de los abusos de Próspero, inventando mentiras acerca de un supuesto duque malvado. Una vez que sepa que está en la isla de Próspero, se le quitarán las ganas de rescatar a Fernando; más bien insistirá en salir de allí a toda prisa, aunque cree que está atrapado para siempre por el poder de la isla.

ACTO III, ESCENA II: UN PORTAL HACIA EL INTERIOR

En el lecho de la laguna, directamente debajo de donde Calibán estaba encadenado, hay un portal fijo que lleva a la dimensión extra a la que Próspero llama su «celda». (Esto puede ser descubierto por un conjuro de Detección Extradimensional.) El lecho está formado por fuertes arrecifes, pero hay un cilindro de unos tres metros de diámetro excavado en la roca, y cubierto por un tapón de piedra. Esta tapa está disimulada por un Muro Imaginario, que le hace parecer un trozo de arrecife normal; los semihumanos pueden detectarlo con las probabilidades de éxito habituales.

El tapón se retira con facilidad, hundiéndose hacia abajo y revelando el sifón de tres por tres metros. Próspero, Miranda y Ariel no se molestan en mover el tapón, ya que utilizan sus Broches de Transferencia para aparecer directamente en el tubo (ver detalles en el Dramatis Personae). El tubo contiene un conjuro de Agua Aérea (a nivel 17) y un brillante silbato de plata suspendido en el centro. El silbato no puede ser movido a no ser que se cancele su Levitar; un Disipar Magia cancelaría también el Agua Aérea. Puede ser soplado con toda normalidad. Tocando o cantando un Mi mayor, se activa la magia del silbato, que transporta a todos los que estuviesen en el tubo y aquellos objetos que estuviesen tocando al «bolsillo». (Los PJ que silben notas al azar con el silbato tienen un 15 por ciento acumulativo en cada asalto de que se active el conjuro.) Si Próspero ya tiene a Antonio y Fernando, puede enviar a un Acechador Invisible para que hostigue a los PJ en el tubo.

Por supuesto, Calibán sabe lo del portal, pero no puede utilizarlo; ni cabe dentro ni es capaz de producir música. No sabe de notas, pero cree que Próspero dijo algo sobre «tocar en la marea alta». Estará encantado de contar lo que sabe acerca del mágico dispositivo, pero cuando empiece a hablar, sentirá otra Mordedura Visual que le enloquecerá, y una vez más habrá de ser tranquilizado para que no ataque a todo aquel que se le ponga por delante. Otros hechizos (como Irritación) serán utilizados si es preciso. Próspero apro-

vechará la oportunidad para enviar a Ariel o al acechador para que se lleve a Antonio o Fernando.

ACTO IV, ESCENA I: LA CELDA DE PROSPERO

Una vez dentro, lo que los PJ pueden observar no se parece a nada que hayan visto con anterioridad. Hay tres «habitaciones», cada una, esfera que flota ingrávida. La esfera exterior es un vestíbulo de entrada; su centro es la entrada a la segunda esfera. En la segunda esfera hay aposentos privados; su centro es la entrada a la esfera interior. La esfera interior es biblioteca y laboratorio, y también el lugar de ubicación del Cetro de Seguridad de Próspero, el dispositivo que controla la celda.

Cada una de las esferas tiene el mismo diámetro, unos 30 metros. Todas están bien iluminadas, aunque la fuente de luz no es evidente; de hecho, se puede ver toda la estancia de un vistazo. Los PJ que miren hacia arriba repararán en un pequeño globo que cuelga en el «centro» exacto de la pieza. La gravedad de las esferas replica la capacidad para flotar del agua, por lo que los PJ pueden caminar por el suelo o «nadar» en el aire si lo desean. Los muebles están fijados mágicamente a la superficie de cada esfera; estos efectos no pueden ser disipados. Para propósitos mágicos, las esferas son parte del Plano Material primario; debido a la proximidad al primario, los objetos mágicos funcionan con toda normalidad aquí.

Cada esfera tiene en el centro un globo de 15 centímetros de diámetro, encantado igual que el silbato del tubo de piedra, pero sin nota de mando. (Próspero instaló el silbato en el portal para reducir el número de visitantes inesperados y para que actuase como alarma. Un PJ que esté en cualquier esfera cuando otro PJ active el silbato oír la nota.) Cuando alguien toca el globo del centro, él y todo objeto que toque será mágicamente transportado a la siguiente esfera. La conexión de la segunda esfera con la interior tiene un «cerrojo» telepático: a no ser que la persona que intente la transferencia no visualice mentalmente una biblioteca, un libro o algo relacionado con el aprendizaje, será llevado de vuelta a la esfera exterior.

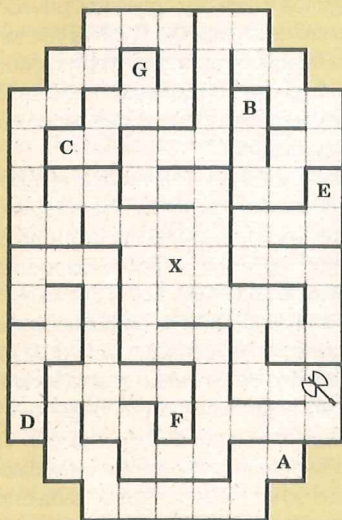
ACTO IV, ESCENA I: LA ESFERA EXTERIOR

Cuando los PJ activen el portal, léeles lo que sigue:

Mientras la cristalina nota resuena en vuestros oídos, sentís como sois atraídos hacia adentro a través de un espacio inconcebiblemente pequeño. Emergéis al

DETALLE DEL LABERINTO

A = Rubí (al principio)
B = Opalo de Fuego
C = Topacio
D = Esmeralda
E = Turquesa
F = Zafiro
G = Amatista



otro lado, si es que de verdad esto es el «otro lado». Flotáis en un espacio esférico bien iluminado, de quizás unos 30 metros de diámetro. Los muebles de diversas habitaciones y un pequeño jardín decoran la superficie de la esfera. En el centro de ésta flota un globo de 15 centímetros de diámetro, y justo al otro lado hay una puerta brillante, muy intrincada y ornada con gemas. No podéis ver más allá del portal, pero oís una música débil que viene de su interior.

La esfera exterior está vagamente dividida en diversas estancias, con muebles apropiados para una cocina, un comedor, una sala de estar, otra de música y un pequeño jardín. Como que sabe que los PJ han llegado hasta aquí, Próspero ha añadido un pequeño detalle: una puerta que es la entrada a un hechizo de Laberinto, disimulado por un conjuro de Velo.

Si los PJ ignoran la puerta ilusoria y son rápidos, pueden tocar el globo central y teletransportarse hasta la esfera central. También pueden curiosear por la esfera exterior, examinando muebles y enseres; muy poca cosa será útil para los PJ. Aunque ninguno puede ser visto, diez espíritus andan por aquí, cumpliendo las funciones de servido-

res invisibles que responden a cualquier petición que se les haga. Hay algunos objetos mágicos: una Regadera de Zwann (*) en el jardín, un Tapiz de Defensa contra la Enfermedad (*) y una Jarra Alquímica en el comedor, una Marmita de Sopa Siempre Abundante (*) y una Cuchara de Murlynd en la cocina; una Alfombra de Bienvenida y una Jarra de Agua Interminable en el comedor; por último, unas Flautas de Sonidos en el cuarto de música, junto a las ultraterrenas y magistrales composiciones de Ariel y Próspero.

Pero si los PJ muerden el anzuelo y caminan hacia el brillante portal, la primera persona que lo atraviese se verá afectado por el Laberinto de Próspero. Esa persona se encoge al instante hasta medir sólo un centímetro, y aparece en la intrincada filigrana que adorna la puerta. Separa al jugador del grupo y lee esta descripción al resto de jugadores:

Cuando vuestro amigo toca la puerta, ¡se desvanece! No le veis en rincón alguno de la esfera, hasta que uno de vosotros examina cuidadosamente la puerta. Algo muy pequeño, no mayor que un insecto, se mueve. Forzando la vista para apreciar los detalles, os dais cuenta de que vuestro compañero está atrapado en el intrincado ornamento, y que es tan pequeño como una mosca.

Lee en privado lo que sigue al jugador que tocó la puerta:

Cuando tocas la puerta, la esfera y tus compañeros se desvanecen. Te ves en una estancia brillante con pasillos de salida en cuatro direcciones distintas. Las paredes lucen como un arco iris. Ves como hay otros pasajes, entradas y salidas, a través de las paredes semitransparentes. En diversos puntos puedes ver las gemas engastadas en la puerta, que ahora te parecen grandes como peñascos: un zafiro aquí, un rubí allí. Arriba no hay techo, sólo oscuridad. Y, por si fueran pocas tus preocupaciones, al borde del laberinto, algo grande ha empezado a moverse.

Coloca una fotocopia del mapa a página completa del laberinto, y pon una figurita que represente al PJ en la X central. Coloca siete dados de colores en las áreas marcadas con letras: A = Rubí (rojo), B = Opalo de Fuego (naranja), C = Topacio (amarillo), D = Esmeralda (verde), E = Turquesa (azul claro), F = Zafiro (añil) y G = Amatista (violeta). Coloca un minotauro u otra figura sobre el dibujo del hacha.

El laberinto funciona de la siguiente manera: las gemas deben ser tocadas conse-

cutivamente, en el orden de los colores del arco iris. La persona atrapada debe tocar primero el rubí (que entonces desaparece), luego el ópalo (se desvanece), luego el topacio, la esmeralda, la turquesa, el zafiro y por último, la amatista, logrando que el PJ salga del laberinto. Si una gema es tocada fuera de orden, desaparece y aparece en un lugar diferente, junto a todas las demás. Para ilustrar esto, recoge todos los dados sobre el mapa y colócalos de nuevo al azar.

El jugador cuyo personaje esté atrapado debe marcar su trayectoria con un lápiz, o mover la figura en consonancia. Trepar e incluso volar por encima de las paredes es posible, pero el PJ no puede abandonar los confines del laberinto sin un Deseo. El PJ puede abrazarse a una de las gemas y viajar junto a ella cuando ésta varía de lugar, si se la toca fuera de orden. Si se toca en la secuencia correcta, el PJ queda atrás cuando la gema desaparece.

Los otros PJ pueden ayudar sacando las gemas con una daga o con los dedos (la madera es muy débil); estas gemas pueden ser reemplazadas en el laberinto en una posición que ayude al camarada atrapado. Sin embargo, sacar las gemas debe ser un esfuerzo cooperativo, debido a que las gemas se mueven cuando se tocan. Sacar las gemas desde dentro del laberinto será difícil, ya que al tocar una sola fuera de secuencia, todas las demás cambian de lugar como se ha descrito antes.

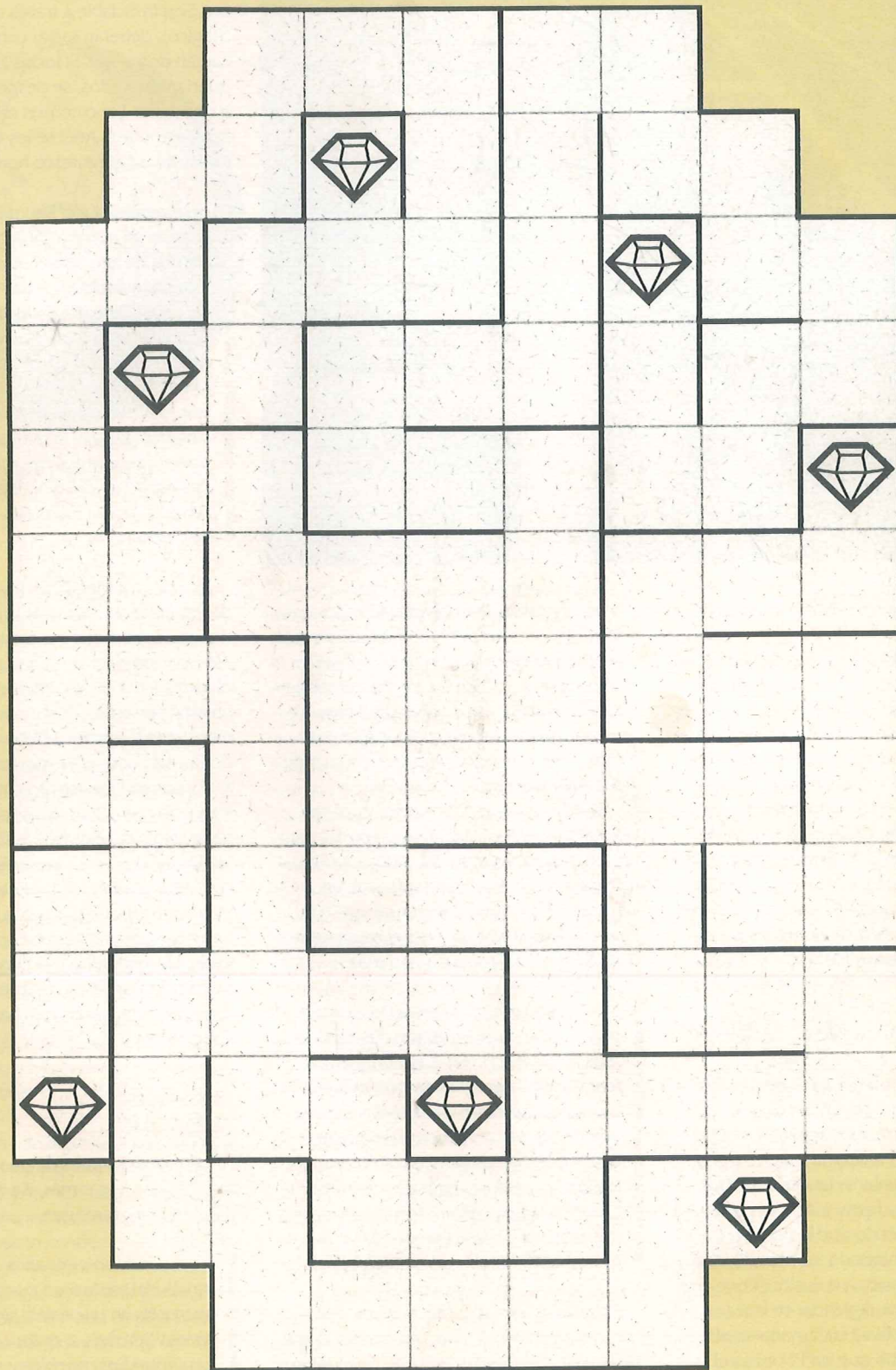
Un truco muy simple permitirá a un PJ sacarlas todas: las gemas deben ser tocadas todas a la vez. Cada PJ puede tocar, sacar y reemplazar hasta dos gemas a la vez.

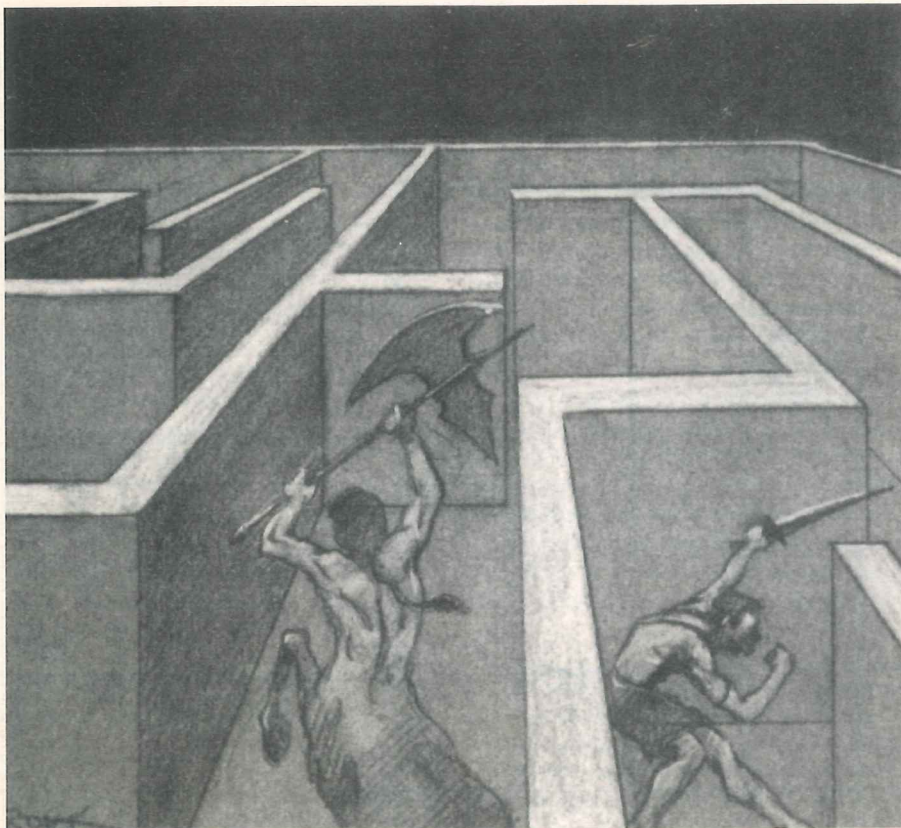
El Laberinto y el Velo no permiten tiradas de salvación ni oportunidad alguna de negarlos. El Velo puede ser disipado (contra mago de nivel 17), pero eliminar la ilusión de la puerta deja al PJ atrapado tirado en la estancia, con la mirada ausente mientras su mente aún vaga por el laberinto. Por desgracia, eliminar la puerta ilusoria también evita que los PJ fuera del laberinto ayuden a su compañero atrapado (el hechizo dura lo suficiente como para que el PJ sea capaz de resolver el acertijo). Como guía, este rompezabezas debería durar tanto como un hechizo de Laberinto, por ejemplo, unos 16 minutos de tiempo real. Si la cosa se alarga, permite unos tiros de Inteligencia para que los jugadores pesquen algo.

Una complicación adicional es el gólem minotauro que se mueve para interceptar al PJ. Como parte del hechizo que atrapa al personaje, el minotauro se mueve cada vez más rápido a medida que el personaje se acerca a la solución del puzzle. Su Movimiento es de 9 + 1 por gema que el personaje haya retirado del laberinto (hasta un

LABERINTO DE PROSPERO

1 Cuadro = 3 m.





máximo de 15, que es cuando sólo queda una gema).

Si el gólem pill a PJ, ataca con un hacha de poder, causando un daño ilusorio automático de 2-12 cada round, aunque automáticamente pierde la iniciativa. Como parte del hechizo de Velo, no puede ser dañado, a excepción de un conjuro de Disipar Magia. El minotauro puede ser visto por los PJ que hay fuera del laberinto, pero no puede ser cogido ni detenido. Las características de la ilusión se ofrecen para utilizarlas con la perspectiva de la víctima; el minotauro no puede afectar a nada que esté fuera del laberinto.

Gólem Minotauro Ilusorio: INT Media; AL N; CA 0; MV 9 (+1 por gema eliminada); DG 17; Pg 130; GACO 3; AT 1; Daño 2-12; DE Inmune a magia de efectos mentales; Tam Gr (3 m.); ML 20; PE 11.000.

Incluso si es eliminado, el gólem minotauro vuelve a formarse en un solo asalto mientras el Laberinto esté activo.

El PJ dentro del laberinto mágico puede ser afectado por conjuros lanzados por los personajes que hay fuera, y sólo es parte de una poderosa ilusión lo que le hace ser pequeño. Los hechizos de los otros PJ afectan y son incorporados a la ilusión. Por ejemplo, si un conjuro de Agrandar se lanza sobre el PJ, éste doblará su tamaño en el laberinto. Pero como que los PJ lanzan el hechizo a la ilusión, el tamaño real del PJ atrapado no varía.

Como DM, evita que el minotauro

«mate» al personaje atrapado. Sin embargo, si los jugadores no descubren el secreto del laberinto y el minotauro reduce al PJ a 0 p, la víctima aparece a los pies de sus compañeros, inconsciente durante los siguientes 16 rounds. Todo el daño es psicológico; sus puntos de golpe normales vuelven cuando recupera el sentido.

Si el PJ resuelve el rompecabezas del laberinto, aparece a su tamaño normal y sin un sólo rasguño. La puerta ilusoria se abre, mostrando una sala preparada para un banquete. Los PJ pueden pensar que han atravesado una barrera. De hecho, la trampa de Próspero se alarga un poco más.

Vuestro amigo se materializa ante vosotros; al parecer, aparte del susto, está más o menos entero. La puerta se abre lentamente, permitiendo que escuchéis la curiosa música que viene de la estancia anterior. Sobre una enorme mesa de banquetes hay dispuestos platos de todos los tipos: carnes y vegetales de todos los rincones del planeta. Sirvientes amorfos y traslúcidos se afanan alrededor de la mesa, sirviendo comida y bebida.

Llegados a este punto, la música se transforma en Música de las Esferas tocada por Ariel (una versión de mago del conjuro de clérigo); todos los PJ deben hacer tiradas de salvación contra hechizos, o entrarán en trance durante 30 rounds. Ariel puede

mesmerizar hasta a seis PJ a la vez; si más de seis fallan sus tiros de salvación, Ariel escoge a qué PJ afecta. Los PJ pueden escuchar esta música ultraterrena tanto como quieran, pero si comen o beben del banquete (quizá después de que Próspero lance sobre ellos una Sed Insaciable a través de su espejo mágico), deberán salvar contra conjuros o caerán dormidos. Si todos los aventureros se quedan dormidos, se despertarán en el barco. Si los PJ no comen nada o permanecen despiertos, Ariel se les aparecerá con la forma de un gigantesco hombre-pájaro.

La música y el banquete se esfuman cuando un hombre pájaro de unos 6 metros de alto aparece ante vosotros. Cuando avanza, dice con voz hueca: «¡Idiotas! De entre todos los hombres, vosotros sois los menos aptos para vivir. Mis compañeros y yo somos ministros del Destino. Podéis herir la parte baja de mis alas, o intentar acuchillarme con tajos traicioneros, pero ni aún así seríais capaces de arruinar una sola de mis plumas. Vuestas espadas son ahora demasiado pesadas para poder blandirlas con todas vuestras fuerzas.»

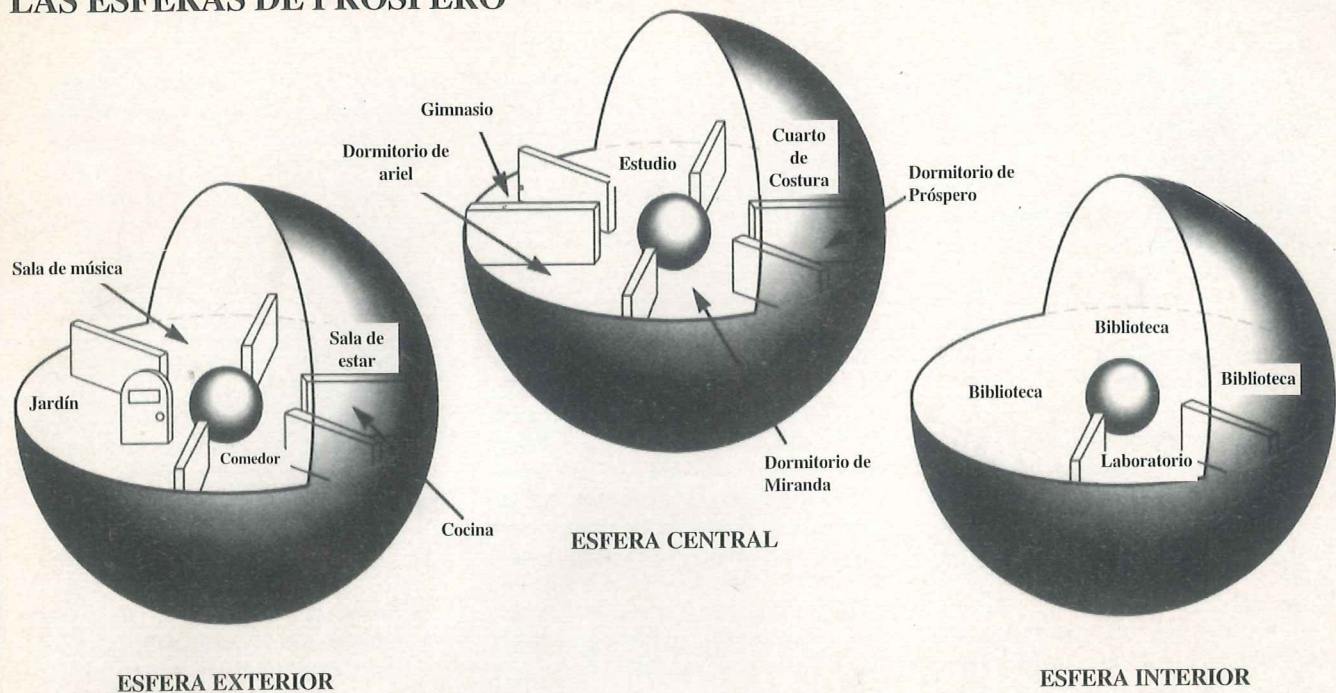
En ese momento, un Invertir Gravedad de Próspero afecta a toda la mansión, haciendo que la gravedad sea fuerte en exceso. (En este ambiente de gravedad neutral, el conjuro incrementa el peso de cada uno de los objetos personales, haciéndolo mucho más pesado de lo normal.) Deberán hacerse tiros de Doblar Barras para moverse o esgrimir un arma, aunque los movimientos menos importantes podrán realizarse sin necesidad de hacer tiros. Mientras los PJ se desesperan (en un máximo de 18 rounds, sólo podrán concretar un ataque con éxito contra Ariel), el elemental eleva sus alas con rapidez, creando una ráfaga de viento que hace retroceder a los PJ. La portentosa exactitud de Próspero le permite lanzar en ese momento un Desaparecer, que empuja a los PJ hasta la entrada de la laguna.

ACTO IV, ESCENA II: LA ESFERA CENTRAL

Cuando después de uno o más intentos, los PJ logren llegar más allá de la esfera exterior, léelos lo que sigue:

Cuando sois llevados de nuevo a través del misterioso portal del globo, aparecéis en una esfera similar a la que antes visitásteis, a excepción de la puerta luminosa. Los muebles vuelven a aparecer por toda la superficie, pero parecen ser piezas de uso mucho más personal. Algunos dormitorios y estudios, un gimnasio y

LAS ESFERAS DE PROSPERO



lo que sólo puede ser descrito como una enorme percha están dispuestos en las paredes. Por las corrientes de aire, suponéis que más sirvientes invisibles se mueven por la zona.

La esfera comprende el dormitorio de Próspero, el de Miranda, más pequeño, un gimnasio, un cuarto de costura, otro de pintura y la percha de Ariel. Diez sirvientes invisibles atienden las necesidades de los ocupantes. Muchos de los objetos presentes pueden interesar a los PJ, incluyendo el vestuario y la joyería (por un valor total de 50.000 mo) de un caballero de la corte, al igual que una Paleta de Identidad de Bell y unos Maravillosos Pigmentos de Nolzur.

Quizás lo más interesante para aquellos que esperen un terrible mago sea la habitación de Miranda, que contiene decenas de muñecas y animales disecados, todo con pinta de haber sido bastante abandonado. Los PJ que miren con atención verán que las prendas de Miranda han sido confeccionadas a base de coser juntos pequeños retales. Puede ser interesante también el diario de Miranda, que casi no contiene referencias a eventos diarios, ni hace mención de otras personas que no sean su amado padre, Ariel y el temido Calibán. Miranda se pierde más bien en fabulosas teorías acerca de cómo será el mundo exterior, describiéndolo con términos que otros utilizarían para glosar cómo son los Planos Exteriores. Lo más importante es que el diario es el único libro

que hay en la habitación, sugiriendo que debe haber una biblioteca en alguna otra parte.

A no ser que aún no hayan capturado a Antonio y Fernando, Próspero y Ariel no montarán defensa alguna aquí, temiendo que ello pueda animar a los PJ a profundizar más. En vez de ello, pretenden que éstos lleguen a la conclusión errónea de que no hay ningún otro sitio a donde ir. Recuerda que los PJ no pueden entrar en la esfera interior sin visualizar una biblioteca u otro símbolo de aprendizaje. Si no es así, los PJ y todo lo que toquen será transportado de nuevo hasta la esfera exterior. (Próspero utiliza su Espejo de Proezas Mentales para examinar los pensamientos de cualquiera que use el globo, por lo que sabrá al punto si algún PJ llega a su santuario.)

Si Próspero no tiene aún a Antonio o a Fernando, intentará secuestrarlos a distancia. Si tiene aún el conjuro de Desaparecer, lo lanzará cuando Antonio o Fernando estén a más de cinco metros de los PJ. Tiene también otros medios a su disposición: Tentáculos Negros de Evard, Llamar Sombras o Llamar Monstruos IV, que convoca a tres ogro magos que tendrá ocupados a los PJ.

En este caso, un ogro mago ataca a los guerreros con conjuros, y se polimorfiza para asumir el aspecto de Próspero. Los otros aguardan invisibles hasta que puedan desaparecer con Fernando y Antonio. El ogro «Próspero» entonces «destruye» a los otros dos, que utilizan su invisibilidad para simular

que han sido desintegrados. Hecho esto, el falso Próspero se deja derrotar, y los PJ pueden marcharse. Si es necesario, Próspero permitirá incluso que los PJ se marchen con el *Donna Milano*, suponiendo que podrá convocar un Bote Aéreo si se llega a este extremo.

Ogros Magos (3): INT Mucha; AL LM; CA 4; MV 9, volando 15 (B); DG 5 + 2; Pg 39 cada uno; GACO 15; AT 1; Daño 1-12; DE Regeneran 1 pg por round, Invisibilidad, Vuelo, Oscuridad 3 M. Radio, Polimorfismo para asumir forma bípeda; Tam G (3 m); ML 14; PE 975. Conjuros: Encantar Persona, Forma Gaseosa, Dormir, Cono de Frío (8D8, 20 m largo y 6 m diámetro).

ACTO IV, ESCENA III: LA ESFERA INTERIOR

Esta esfera, aunque es similar en tamaño a las otras, está atiborrada de estanterías con libros, colocadas en los más diversos ángulos. Enfrente vuestro hay un impresionante laboratorio mágico, y hay pequeñas sillas y mesas por todas partes. Un carro lleno de libros es empujado ante vuestros propios ojos por fuerzas invisibles; cuando pasa por delante vuestro, veis de reojo algunos títulos: *Tomo de Pensamiento Claro* y *el Compendio de Conjuros Ventajosos*. Ciertamente, ello estimula vuestro interés. En alguna parte, casi a vuestro lado, resuena una inesperada risita femenina.

DRAMATIS PERSONAE

Próspero era el duque de Milán, hasta que la inesperada muerte de su mujer Bellísima le hizo retirarse de los asuntos de estado y enfrascarse en su biblioteca mágica. Emocionalmente, nunca ha salido de allí. Durante los últimos 12 años, ha hecho todo lo que ha podido para criar a Miranda. Ha logrado dominar todos los secretos de la magia, y ha invocado a un ejército de sirvientes. No descansará hasta que aprisione a su hermano de la misma forma que Antonio utilizó con él. Cuando no actúa consumido por la venganza, es un noble de ademanes regios y trato afable.

Próspero de Milán: AL N; CA —3; MV 12, volando 12; M17 (conjurador); Pg 57; GACO 15; AT 1; Daño por arma o hechizo; Fue 11, Des 11, Con 16, Int 19, Sab 15, Car 18; ML 19; DE Inmune a las ilusiones de nivel 1, —2 a salvar contra fuego (anillo); PE 18.000; Brazaletes de Defensa CA 2, capa de protección +5, Anillo de Mandar Elementales, Braserito de Ordenar Elementales, Bastón de los Magos (25 cargas), Cetro de Seguridad, Perla de Poder (octavo nivel), Talismán de Memorización, Broche de Transferencia (permite Puerta Dimensional a voluntad). Próspero es un hombre de 55 años, con la barba gris y siempre vestido con ropas plateadas, que le denotan como mago noble.

Conjuros: Cantrip, Detectar Magia, Protección contra el Mal, Leer Magia, Dormir, Sirviente Invisible, Polvo Rutilante, Sed Inasaciable, Irritación, Llamar Enjambres, Hacer Añicos, Cerradura de Hechicero, Disipar Magia, Llamar Monstruos I, No Detección, Corcel Fantasma, Protección contra el Mal Radio 3 M, Protección contra proyectiles Normales, Tentáculos Negros de Evard, Localizar Criatura, Llamar Monstruos II, Piel de Piedra, Vara de Truenos, Ojo de Hechicero, Desocupación, Llamar Elemental, Despedida, Perro Fiel de Mordenkainen, Llamar Sombra, Velo, Controlar el Clima, Mordedura Visual, Globo de Invulnerabilidad, Acechador Invisible, Desaparecer, Intensificar Llamada, Magnífica Mansión de Mordenkainen, Invertir Gravedad, Antipatía/Simpatía, Hechizas Masas, Laberinto, Llamar Monstruos IV, Palabra Poderosa: Cegar, Atrapar el Alma.

Miranda tenía cinco años cuando su madre murió, y a los siete dejó de ver a otros hombres que no fuesen su padre. No tiene más que recuerdos vagos sobre los demás, y por ello es muy impresionable. Ha estudiado a fondo con su padre y es una experta hechicera a pesar de tener sólo 19 años, cosa que le retiene prisionera en la isla. Miranda ama a su padre, pero no comparte su odio hacia su tío Antonio. Obedece a Próspero en todo, pero Fernando ha hecho flaquear su corazón por primera vez. Le gusta Ariel, pero desprecia a Calibán.

Miranda de Milán: AL NB; CA 2; MV 12; M4 (conjurador); PG 20; GACO 20; AT 1; Daño por arma o hechizo; Fue 9, Des 16, Con 16, Int 17, Sab 13, Car 17; ML 12; Anillo de Protección +6 CA/ +1 a salvación, Amuleto de Protección Vital, Broche de Transferencia, Polvo de Ilusión (8 pellizcos).

Miranda es una guapa joven, que lleva un brillante vestido verde y amarillo hecho a base de retales y sus joyas valen 1.500 mo.

Conjuros: Cantrip, Leer Magia, Mensaje, Montura, Polvo Rutilante, Cabalgar el Viento, Viento Susurrante.

Ariel es un poderoso espíritu elemental del aire, controlado por el braserito de Próspero. Está entre los más nobles de los elementales, con poderes que le diferencian de los elementales menores. Puede controlar a otros elementales y adoptar forma humana. Ha dominado la magia y la música, siendo esto último enseñanza de Próspero. Protege al duque de todo mal, y puede llegar a utilizar poderes letales para defender a su amo. A pesar de su devoción, lo que más desea es su libertad, que no podrá lograr hasta que pueda abandonar la isla. Trata a Miranda como si fuese su propia hija, y se divierte a expensas de Calibán.

Ariel (Elemental del Aire Mayor): INT Excepcional; AL N; CA —2; MV 12 volando 48 (A); DG 20; PG 140; GACO 5; AT 1; Daño 3-30; AE +2 al ataque y +6 al daño en el aire, Torbellino de 30 metros (mata a todo con menos de 4DG, 2-20 de daño a otros); DE Asumir forma de humanoide o de elemental, +2 al golpe con armas, Hechizar elementales y espíritus; Tam cualquiera; ML 19; PE 23.000. Arpa de Hechizar, Broche de Transferencia. Suele aparecerse en la forma de un chico rubio vestido con una toga azul, pero en su forma natural es un soplo de viento.

Conjuros: Hechizar Persona, Mensaje, Dormir (x 2), Nube de Niebla, Polvo Rutilante, Música de las Esferas (como el conjuro de clérigo), Viento Susurrante, Invisibilidad Radio 3 M, Golpe de Rayo, Fuerza Espectral, Respirar Agua, Encantar Monstruo, Terreno Alucinatorio, Tormenta de Hielo, Niebla Sólida, Agua Aérea, Nube Letal, Llamar Elemental, Enviar, Cadena de Rayos, Controlar el Clima, Sugestión de Masas.

Calibán es el hijo de Sycorax, una bruja marina gigante, y de Setebos, un gigante de los arrecifes. Nunca conoció a su padre. Aunque Próspero le enseñó lenguaje y cultura, el gigante siempre le ha odiado por hacerse el dueño de su isla. Se aliara con cualquiera que se oponga a Próspero, inventando mentiras acerca de la crueldad del mago. (Muchas de ellas son verdad, lo que le hará creíble.) Calibán ha pasado el último mes atrapado en la laguna, como castigo por atacar a Miranda, un acto irreflexivo con el que Calibán deseaba

intimidar a Próspero. Como parte de su castigo, Calibán ha sufrido la Mordedura Visual de Próspero, lo que le causa ataques de rabia.

Calibán (gigante de los arrecifes): INT Media; AL NM; CA 0; MV 15, nadando 12; DG 18; Pg 130; GACO 15; AT 1; Daño por arma o 1-10; AE Lanza rocas a 350 metros de distancia para 3D10, torbellino; DE Inmune a ataques acuáticos o de hielo, no tiene malus en el agua; Tam Gig (5 m); ML 17; PE 14.000. Guanteletes tachonados +3 (2D8 + 3 daño), Brazaletes Malditos de Vulnerabilidad (—5 a la salvación contra efectos mágicos).

La piel cobriza de Calibán está cubierta de escamas. Lleva una túnica rota pero elegante, y joyas de coral por valor de 100 mo.

Antonio, el hermano pequeño de Próspero, siempre ha envidiado los logros de su hermano. Como noble menor, no puede lograr sus ambiciones, pero se aprovechó de las debilidades de su hermano para arrebatarse el ducado. Como que el último acto en la corte de Próspero fue una aprobación de palabra para Antonio, éste ha medrado mucho desde entonces. Sin embargo, ha sido controlado y chantajeado por los hechiceros que le ayudaron a desembarazarse de Próspero. El viaje a Tusnia le ha supuesto un buen respiro de la vida cortesana. Es hábil e inteligente, y su carisma ha de ser tenido en cuenta.

Antonio de Milán: AL NM; CA 10; MV 12; M3 (encantador); Pg 12; GACO 20; AT 1; Daño por arma o conjuro; Fue 13, Des 9, Con 15, Int 16, Sab 13, Car 16; ML 9; PE 420; Pergamino de Protección contra Magia, Daga Venenosa +1, Anillo de Escudo Mental, Broche de Escudo (21 cargas), Cetro de Seducir (8 cargas). Antonio tiene un aspecto muy real gracias a sus lujosas ropas y a su excesiva joyería (4.500 mo).

Conjuros: Encantar Persona, Hipnotismo, Protección contra el Mal, Flecha Ácida de Melf, Rayo de Debilitamiento.

El Príncipe Fernando de Nápoles es un esforzado guerrero a la edad de 19 años. Aunque su padre ha intentado casarle varias veces, Fernando se ha escamoteado del matrimonio hasta que encuentre a la mujer que ame de verdad (Miranda será esa mujer). Es un joven educado, aunque tiene los prejuicios propios de la nobleza. No es un gran líder, pero muestra indicios de mejorar con el tiempo.

Príncipe Fernando de Nápoles: AL NB; CA 7; MV 12; G3; Pg 34; GACO 18; At 1; Daño por Arma; Fue 16, Des 17, Con 17, Int 12, Sab 13, Car 14; ML 18; Espada Larga +2 Matagigantes, Anillo de Calor.

Fernando es un apuesto joven, vestido con ricas ropas grises y joyería por valor de 1.000 mo.

**LA GUERRA TIENE SUS REGLAS
QUE HAY QUE CONOCER
(AUNQUE SOLO SEA PARA SALTARSELAS)**

**TODAS LAS REGLAS DE LA GUERRA
CON LOS GIGANTESCOS MECHS
DEL SIGLO XXXI**

ESTAN EN:

**BATTLETECH
COMPENDIUM**

LAS REGLAS DE LA GUERRA



¡TODO PC!

¡Número 8 ya a la venta!

¡650 MB de las mejores demos y los Top 10 del shareware!



Descubra este fantástico cuento interactivo en castellano
KIYEKO Y LOS LADRONES DE LA NOCHE
en el CD-ROM

ADEMAS, ESTE MES:

• **¡FABULOSO!** Los nuevos títulos de Zeta Multimedia

• **ANIMALES PELIGROSOS.** Lo mejor de Microsoft en castellano

• **LIVING BOOKS.** Todos los cuentos para este verano

• **Curso:** Sus 10 primeros minutos con Windows 95

• **VIRTUA CHESS:**
El desafío de la inteligencia artificial

SORTEAMOS:
"10 Animales Peligrosos"
12 Motorcycle World

Todo en castellano

De la primera a la última página, así como el contenido íntegro del CD-ROM de 650 Mb está dedicado exclusivamente a los usuarios de PC's (DOS + Windows)

¡TODO MAC!

¡Número 4 ya a la venta!

¡Más de 600 MB de las mejores demos y programas shareware!



Este mes con una oferta especial:
Todo el MIDI en el CD-ROM

MAXIMA POTENCIA

• Los modelos más potentes a su alcance

• Cómo convertir su viejo Mac en un Power Mac

• Todos los **CD-ROM** sobre el universo

MAC = FAX

• Convierta su Mac en un potente equipo Fax:

el hardware y el software que necesita

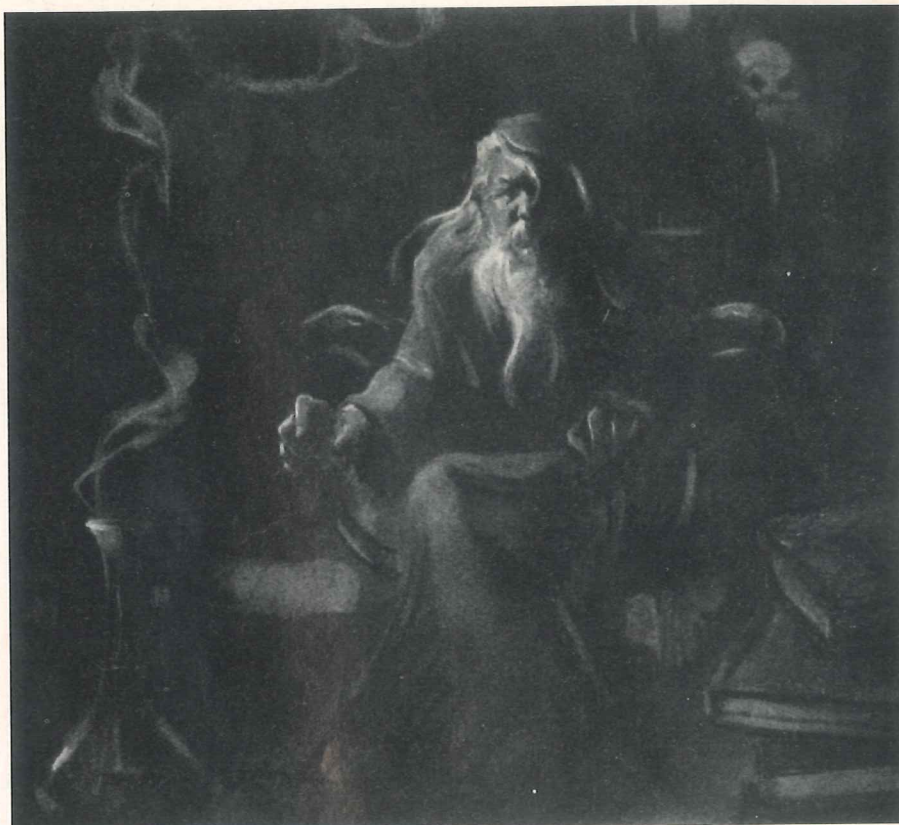
• **CONVOLVER:** un nuevo aspecto para sus programas de retoque de fotografías

Si los PJ logran llegar hasta aquí, Próspero no tendrá más remedio que reconocer que los PJ pueden dar al traste con sus planes. También será consciente de que algunos de ellos no podrán abandonar la isla. Por ello les ve como una seria amenaza. Claro que está bastante preocupado por hacer buen papel delante de su inocente hija (y quizás de su amor recién hallado, Fernando), por lo que será bastante circunspecto.

Esta esfera es diferente a las otras dos en dos detalles importantes: el globo central tiene una sola dirección (devuelve al pasajero a la segunda esfera), y que está mucho más repleta de mobiliario. Aunque la esfera tiene más de 30 metros de diámetro, está prácticamente abarrotada de estanterías con libros, diversas mesas con sus correspondientes sillas, un laboratorio alquímico completo y un taller de mago, y una esfera taumatúrgica permanente (un círculo hubiese sido insuficiente en este ambiente de baja gravedad). Veinte sirvientes invisibles se afanan por la estancia, moviendo libros y recipientes arriba y abajo. Cualquier PJ que pida algo verá cumplida su orden con prontitud y buena disposición, incluyendo el mostrar dónde están los PNJ.

Al ser duque, Próspero ha podido fundar una de las bibliotecas mágicas más importantes de la historia; eso, por no hablar de su laboratorio. Antonio le permitió que se lo llevara a la isla. Los PJ quedarán sorprendidos por algunos de los libros que allí se guardan. Los objetos mágicos presentes incluyen: Bocal de Pociones Abundantes, Libro Bendito de Boccob, Libro de Conjuros Infinitos, Crisol de Fundir, Mazo de Ilusiones, Lente de Palabras Preservadas, Gafas de Leer Rápido, Compendio de Conjuros Ventajosos, Compendio de Magia de Plata, Manual de Salud Corporal, Manual de Ejercicios Ventajosos, Manual de Gólems (columna cariátide, carne, hierro, necrofido, piedra), Identificador de Nefradina, Huevo del Filósofo, Prisma de Hendir la Luz, Pluma de la Ley, Maletín de Frugalidad de Tenser, Tomo de Pensamiento Claro, Tomo de Liderazgo e Influencia, Catálogo de Artefactos de los Planos Exteriores de Trimia, Grimorio Vacuo, Vara de Transformación de Elementos. Además, hay cientos de libros de hechizos, pociones y pergaminos por todas partes.

La risa femenina pertenece a Miranda. Si Fernando está aún con los PJ, ella estará escondida detrás de un estante, riéndose de la apariencia de otros humanos. Si se la busca o se le pide que aparezca, saluda a los PJ cortésmente y corre a abrazar a Fernando, del que se ha enamorado a primera vista. Fernando también quedará rendido ante la muchacha.



Una bella joven con un bonito vestido, aunque hecho de retales, corre a abrazar a Fernando. «Eres algo divino, nunca antes vi a persona alguna tan noble.» Fernando se vuelve hacia vosotros y musita: «¡Oh majestuosa visión! ¡Dejadme vivir aquí para siempre!»

Miranda explica que sólo ha visto a dos hombres desde que tiene uso de razón, y que no puede recordar a ninguna mujer, sólo la vaga imagen de Lady Bellísima. A Fernando no podrá persuadirse de que abandone a su recién hallado nuevo amor. En el poco probable caso de que Calibán esté con los PJ, Miranda y él estarán bastante cómodos uno en presencia del otro.

Lo más probable es que Fernando haya sido separado del grupo, y entonces la risa de Miranda vendrá desde una mesa de ajedrez, donde Fernando y ella están jugando.

Sentados ante la mesa de ajedrez están el príncipe Fernando y una hermosa joven, vestida con decencia pero con pobreza, ya que su vestido está hecho a base de remiendos. Se nota que entre ambos hay una afinidad especial (¿amor, quizá?), ya que todas las piezas están fuera de su posición original, pero ninguna ha sido eliminada aún. Fernando os saluda «Esta majestuosa visión es la bella Miranda, hija del noble Próspero. ¡Dejadme vivir aquí para siempre! ¡Su padre ha hecho de este lugar un paraíso!»

Miranda se acercará a los PJ femeninos, intentando tocar su pelo. Si los PJ cuentan sus hallazgos, Fernando asentirá con educación y guardará silencio, aunque se le nota claramente distraído debido a su inflamado amor. No se le podrá detectar como mágicamente encantado, ya que no lo está.

ACTO V, ESCENA I: ENFRENTÁNDOSE A PROSPERO

Si se le pide a Miranda o a algún sirviente que busque a Miranda o Antonio, llevarán a los PJ a una esfera taumatúrgica que hay en la esquina más alejada.

En el centro de una esfera opaca, cubierta por símbolos mágicos apenas visibles, un hombre con la barba gris y vestido con opulencia flota en el aire. Su comportamiento es regio y orgulloso, aunque en su rostro apenas hay trazos de benevolencia. El hombre agarra en la mano una gran gema púrpura, y parece estar intensamente concentrado. En la otra mano sostiene un bastón nudoso con una gema en la punta. Dentro de la esfera hay también un espejo puesto en pie y un ardiente brasero con incienso. El aire parece espesarse alrededor del viejo.

Próspero sostiene la gema contenedor para su conjuro de Atrapar el Alma. Si Próspero ha capturado a Antonio, éste estará ya dentro del contenedor. La prisión retiene al

duque hasta que la gema sea destruida, momento en el que reaparecerá. Como que está en un plano diferente al suyo de origen, le deberá rendir un servicio a Próspero cuando sea liberado.

La esfera también contiene un Espejo de Proezas Mentales y un Braserito de Mando de Elemental, obviamente, para controlar a Ariel. Si Ariel está presente, se apostará invisible entre la esfera y los PJ. Si Calibán está presente, urgirá a los PJ a que maten rápidamente al mago, a no ser que deseen que Próspero les convierta en monos o en percebes.

Si se le ataca, Próspero se defenderá con algo terrible pero no letal, como Tentáculos Negros de Evard o Palabra Poderosa, Cegar. Si es necesario, subirá la apuesta, pero quizá no sea preciso. Antes de que se le acerquen los PJ, habrá invocado toda su magia protectora: Piel de Piedra (10 ataques), Globo de Invulnerabilidad, Protección Contra el Mal 3 m. Radio, Protección Contra Proyectiles Normales, No Detección y Repulsión. Este último repele a cualquiera que se acerque a menos de 30 centímetros de Próspero, aunque si la persona es mucho más grande que Próspero, el mago saldrá disparado de su esfera. La esfera en sí misma está encantada con un efecto de Hechizar Masas, por lo que todo aquel que la toque debe salvar o quedará hechizado. Finalmente, Ariel puede interponerse entre Próspero y los PJ, creando una formidable barrera.

Si los PJ no atacan y aún tienen a Antonio con ellos, Próspero se acercará y les pedirá que enfunden las armas. Próspero se reír de su hermano y lanzará la gema púrpura a sus pies. Antonio se encoge de hombros al principio, pero se agacha para recoger la gema, ya que ésta está cargada con un conjuro de Simpatía preparado en exclusiva para él. Si no se le detiene, Antonio tocará la gema y desaparecerá al instante, quedando atrapado dentro. El efecto de Atrapar el Alma es el responsable, y Antonio no podrá ser liberado a no ser que se destruya la gema. Un sirviente invisible llevará la piedra hasta Próspero a no ser que sea interceptado. Los hechizos de Simpatía o Atrapar el Alma no funcionarán con nadie que no sea Antonio.

Una vez que Próspero haya atrapado a su hermano (de cualquiera de las maneras posibles), será mucho más comunicativo.

«¡Contemplad, buenos amigos, al burlado Próspero! Para vosotros y vuestra compañía os reservo la más calurosa de las bienvenidas. ¡Y la más cariñosa de todas es para mi hermano Antonio!» Blande triunfante la gema, y podéis ver cómo ésta brilla con una luz trémula.

Esta escena horroriza a Miranda, deja

perplejo a Fernando y hace que Calibán comience a glosar la maldad del mago. Aunque Próspero no tiene aspecto de loco, sus palabras sugieren que ha atrapado a Antonio para siempre. Su bastón, esfera taumatúrgica, cetro y demás complementos sugieren que no se le podrá detener así como así.

Lo que ocurra a continuación depende especialmente de los PJ. Próspero tiene su venganza, y contará su historia a los PJ. Pero también quiere una forma para recuperar su ducado y para que su hija y él puedan salir de la isla. Esto es lo único a lo que los PJ pueden agarrarse, y si no lo hacen, Miranda se encargará de ello. Los PJ pueden luchar contra Próspero, acceder a quedarse o sugerir un par de cosas: la forma correcta para salir de la isla, o que sólo Antonio sabe cómo hacerlo. Próspero no se creará que hay una forma de salir, haciendo notar que ha probado todas las formas posibles de magia: teleportación, viaje planar, lo que quiera que sea.

Sin embargo, Próspero lleva más de una década cometiendo un error crucial. El cree que nadie puede abandonar la isla, pero lo cierto es que sólo aquellos que utilicen magia son los únicos que quedan atrapados. Una solución parcial (que no ayudará a Próspero y Miranda) para los PJ sería utilizar alguno de los libros de Próspero para teleportar a todos los PJ que no usen magia junto a sus objetos mágicos, o dejarlos marchar por medios naturales; sea como sea, los magos y sacerdotes nunca podrán salir. La solución puede ser muy dura de tragar para los PJ: toda la magia—desde los objetos mágicos a los hechizos memorizados, pasando por la de las esferas—debe ser eliminada, y entonces todos podrán salir.

Si los PJ sugieren esta solución, o comentan que se le puede preguntar a Antonio, Próspero lanza un Hacer Añicos sobre la gema. Antonio aparece ante Próspero, atontado y confuso. Antes de que Antonio recupere la compostura, Próspero agarra a su hermano por las solapas y le exige conocer el encantamiento de la isla. A pesar de sus deseos, Antonio debe contestar a la pregunta con franqueza, ya que el conjuro de Atrapar el Alma exige un servicio al ser liberado si éste no está en su plano natal.

ACTO V, ESCENA II: LIBERTAD

Cuando Antonio confirma esta pírrica solución, Próspero libera toda la magia a su servicio.

Próspero suspira con evidente alivio. «Ven aquí, espíritu», dice llamando a Ariel.

«Libera a Calibán y a sus compañeros. Deshaz el conjuro.» Ariel agita una mano con suavidad, y los sirvientes se desvanecen. Los objetos que llevaban caen al suelo, incluido un pequeño tomo de colores, que aterriza a los pies de Próspero. El viejo duque alcanza un humeante braserito y lo apaga con un gesto. «Y tú, mi buen Ariel, que me has servido con lealtad, eres libre a partir de ahora.» Ariel sonríe y se transforma en viento; por un momento, diríais que en el aire flotan algunas lágrimas.

Y entonces Próspero se vuelve hacia vosotros. «Acercaos vosotros, bien hallados. Debe haber aquí una catarsis mágica. Esto sólo son posesiones, y dejarlas atrás es la más dulce de las liberaciones. Así que descartad vuestros pergaminos, vuestras pociones, vuestros filos encantados, y yo llevaré esto hasta su necesario final». Y delante vuestro, el mago se despoja de su túnica mágica.

Próspero reúne a todo el mundo en un círculo alrededor de él. Quiere que todos los PJ y PNJ se despojen de su magia, y la dejen en una pila; recuerda el conjuro de Hechizar Masas de la esfera, aunque la presión de los compañeros puede ser más poderosa. Próspero se deshace también de toda su magia, y el supremo conjurador se ve reducido a un hombre vestido con ropas normales.

Si no quieres utilizar este final roba-magia, puedes decir que los objetos mágicos de los PJ son inmunes porque no llevan el suficiente tiempo en la isla como para estar sujetos a su poder. O puedes hacer la excepción para los objetos que no hayan sido utilizados. La decisión, en todo caso, es tuya.

Cuando se hayan hecho todos los preparativos, Próspero le da el libro a un mago (preferiblemente un PJ, si no a Antonio), y le pide que lea. El título del libro es *El prisma caleidoscópico de Gunther*, y un poderoso Golpe Caleidoscópico de Gunther será liberado en cuanto se lea la primera página en voz alta. El hechizo cromático crea una explosión de colores, ilumina a todos los magos que haya en la esfera (los PJ que utilicen magia, Próspero, Miranda, Ariel y Antonio), borrando todos los hechizos que hay en sus mentes. Los conjuradores habrán de hacer un tiro de Shock del Sistema para evitar el quedar inconscientes durante 1D3 rounds.

Cuando todos se hayan recuperado, Próspero le pide a todo el mundo que se coja de las manos, y pide a Miranda que le abraza.

El mago parece sombrío y pensativo, como si fuese a tomar la decisión más

accidentada de su vida. Comienza a cantar. «De toda esta burda magia de aquí abjuro. Romperé mi bastón, lo enterraré algunas millas bajo tierra, y mucho más hondo, sin ruido alguno, recibirán sepelio mis libros.»

Entonces hace algo impensable: levanta su bastón hacia el cielo, y golpea con él contra un cetro que está en el centro de la pila. Con un destello de electricidad cegador, todo se vuelve de color blanco. El poder de la explosión destruye las esferas extradimensionales, catapultándolos a través de la laguna y en el aire. Cuando os preparáis para aterrizar en el agua, una ráfaga de viento os recoge.

Próspero lanza un Golpe al Conjuro machacando su Bastón de los Magos contra su Cetro de Seguridad. Las 25 cargas del bastón saltan al cetro, destruyendo la dimensión de bolsillo. El mundo se colapsa hacia adentro, enviando lejos a los PJ, destruyendo el tubo del arrecife, el silbato mágico y las bandas de hierro. Todos los reunidos (incluso Calibán si estaba aún

prisionero) salen disparados sobre la superficie de la laguna; mientras están en el aire, el gozoso Ariel, ahora libre, les recoge y les deja en el suelo sanos y salvos. Cuando el golpe ha hecho su trabajo, la isla queda limpia de toda magia, incluyendo aquella que poseían los PJ y a la que tanto cariño le tenían.

EPILOGO

A partir de aquí, todo el mundo puede dejar la isla, que Próspero cede a un regocijado, aunque confuso, Calibán. Ariel despierata a la tripulación del barco de su sueño. Todo acaba como tiene que acabar: Próspero puede volver a su hogar, Miranda y Fernando se tienen el uno al otro, Antonio queda descubierto como traidor, Calibán tiene su isla, Ariel su libertad y los PJ, el benevolente agradecimiento del duque Próspero.

Cuando subís al barco, Próspero pide un último favor a su antiguo sirviente. «Os lo daré todo, y os prometo mares en

calma, buen viento y rápida navegación. Ariel mío, ésta es mi última petición, después los elementos serán libres y tú podrás decirme adiós. ¡Que tu indulgencia me libere!»

Los PJ reciben los puntos de experiencia completos por derrotar a Ariel, Próspero y Antonio si llegan a casa con el ex mago. Sin embargo, si su avaricia les deja prisioneros en la isla, no recibirán puntos de experiencia. Si Próspero es escoltado hasta su hogar, recompensará a los PJ con una aproximación a sus pérdidas mágicas. El DM debe darles a los personajes objetos parecidos, pero no iguales, a los que hayan perdido. Por ejemplo, si un guerrero perdió una Espada Larga +1, Lengua de Fuego, deberá recibir una Espada Larga +1, Hoja de Suerte. Varía esto a tu entero placer, e incluso no concedas magia restaurada alguna. Al final de «Espíritus de la Tempestad», tu campaña podrá poseer tanta magia como tú desees exactamente.

¡ÚNETE A LA FIEBRE!



Ilus © 1994 Quinton Hoover



Ilus © 1994 Melissa Benson

MAGIC El Encuentro™

Todo en Cartas
Mazos básicos y ampliaciones
Partidas y cambios en la tienda
Venta por Correo

GHOBBIES GUINEA

Avda. Basagoiti, 64. 48990 - ALGORTA - Vizcaya
Nuevo Teléfono / Fax (94) 460 16 43

OPERACIÓN

Chismoso

Por Juan Carlos Herreros

ANTECEDENTES

Hacia el final de la Segunda Guerra Mundial, el alto estado mayor alemán puso sus esperanzas en la fabricación de un arma que haría cambiar el curso de la guerra, y que obligaría a los aliados a pedir la rendición con casi completa seguridad. Los ingenieros alemanes, trabajando contra reloj, estaban estudiando las formidables posibilidades que ofrecía la muy recientemente descubierta energía nuclear. Los primeros resultados habían sido alentadores y se preveía que la bomba, como el ingeniero del proyecto la llamaba, sería muy fácil de producir y tendría un poder destructor como jamás había conocido la humanidad.

Por esta época, la guerra en Europa llegaba a sus momentos finales. Los ejércitos rusos avanzaban casi sin oposición hacia Berlín en una carrera donde las exhaustas tropas del Tercer Reich poco podía hacer para frenarlas. En Francia, los aliados occidentales habían alcanzado el Rin. Un intento de cruzarlo meses atrás a través de Arnhem había resultado en fracaso, pero la capacidad de ataque estadounidense o británica no había disminuido, y su moral, en contra de los deseos alemanes, seguía muy alta.

El alto estado mayor alemán había preparado dos grandes ofensivas, «cantos del cisne», como lo llamarían después los historiadores, con la intención, no ya de ganar la guerra, sino de retrasarla el tiempo suficiente como para que las armas secretas estuvieran preparadas. En esas dos ofensivas iban a participar los últimos recursos del ejército alemán, las últimas reservas de *Tiger II*, los modernos y escasos aviones a reacción *Me-262* y las unidades de elite de las SS. En el frente occidental se llevó a cabo la operación *Wacht am Rhein*, en las últimas semanas de 1944, y que consistía en un ataque a través de las Ardenas, a semejanza

DRAGON se suma a la celebración del 50 aniversario del final de la Segunda Guerra Mundial. Y para ello, nada mejor que este módulo para *Comandos de Guerra*, cortesía de los buenos amigos de Ediciones Cronópolis. Se trata de una misión aérea pensada para un grupo de cinco a diez aguerridos soldados.

del de 1940, con la intención de capturar el puerto de Amberes y dividir al ejército Aliado en dos, dejando al norte a los británicos y al sur a los estadounidenses. *Frühlingserwachen* (*Despertar de Primavera*) fue la operación preparada para el frente Oriental para frenar el avance ruso y cerrar la defensa alemana en Hungría, pero no se pudo llevar a cabo hasta marzo de 1945, lo suficientemente tarde para que tuviera algún efecto sobre la guerra.

EL PLAN

El alto estado mayor aliado había estudiado con preocupación la diversa propaganda alemana sobre sus armas secretas. La inteligencia militar creía, con razón, que el ejército enemigo estaba desarrollando una bomba de energía nuclear. Tal creencia se basaba en las interceptaciones de radio, en las fotografías de reconocimiento y, sobre todo, al saberse que tal fabricación era posible, pues los estadounidenses habían comenzado los mismos estudios en 1942 (*proyecto Manhattan*). La parte más difícil del desarrollo de una bomba atómica es la obtención del material radiactivo (uranio o plutonio), el resto del ingenio no difiere mucho de cualquier otro tipo de bomba. Si se conseguía interrumpir o eliminar los procesos de obtención del material radiactivo, se podría afirmar que Alemania había perdido la capacidad de construir la bomba atómica. En un principio, los esfuerzos de la inteligencia militar fueron encaminados hacia Penemünde, en la creencia de que en aquel centro era donde se estaba desarrollando toda la investigación, no sin motivo, ya que allí era donde se habían creado las V-1 y las V-2.

Pero todos los vuelos de reconocimiento habían fracasado, y ninguna de las instalaciones fotografiadas parecía estar preparada para fabricar un ingenio nuclear.

El 14 de noviembre de 1944, a las 5.40 (hora local de Londres) se recibió una transmisión en la unidad de alerta de la inteligencia militar británica. El mensaje estaba radiado en tres idiomas: alemán, noruego y un pésimo inglés. En él sólo se repetía una cosa: fiordo Insberick, fiordo Insberick. Al día siguiente, la transmisión se repitió en los mismos términos. Los británicos decidieron mandar algunos aviones de reconocimiento a la zona que indicaba el misterioso mensaje. Así descubrieron, casi por casualidad, lo que habían estado tanto tiempo buscando. En los bajos del fiordo de Insberick había instalada una fábrica de agua pesada, compuesto fundamental para la obtención del elemento radiactivo de las bombas atómicas. Inmediatamente, tras los sucesos de finales de diciembre, en los que los alemanes detuvieron el avance aliado, la inteligencia aliada puso en marcha la operación *Gossipy* («Chismoso»).

LA MISIÓN

Los jugadores formarán parte de la tripulación de un B-17 de la USAF, y su misión consistirá en bombardear las instalaciones de agua pesada del fiordo de Insberick. Además, todos los jugadores recibirán un entrenamiento especial para que, en caso de que el bombardeo falle o el avión no pueda llegar a su objetivo, la fábrica sea atacada en una operación terrestre. El anónimo informador de *Gossipy* será avisado del día del ataque para que pueda alejarse de la fábrica. En caso de ser necesario el ataque terrestre, el comando deberá localizar al informante antes de proceder a la voladura de las instalaciones. Se dará la opción al

informador de volver con el grupo o de permanecer en Noruega.

EL EQUIPO

La tripulación de un B-17G es de diez personas:

El piloto y el copiloto se encargan de manejar la aeronave.

El bombardero, que apunta y lanza las bombas.

El navegante, que marca el rumbo a seguir por el avión.

El ingeniero, que controla los motores y demás instrumentos mecánicos, como la compuerta de bombas, el oxígeno, la calefacción, etcétera.

El radio operador, cuya misión es manejar la radio.

Y los cuatro ametralladores, en el vientre, a estribor y babor y en la cola.

El B-17G tiene una velocidad máxima de 485 Km/h, pero su velocidad de crucero es de 255 Km/h. Tiene un alcance de 5.500 Km y su techo de servicio es de 11.000 metros. Lleva 13 ametralladoras de 12.7 mm, tres en proa (una manejada por el bombardero y dos por el navegante), dos en paralelo la parte ventral (manejadas por un ametrallador que va en la torreta esférica situada en el vientre), tres en la parte dorsal (una manejada por el radio operador y dos por el ingeniero), cuatro en los laterales (dos a cada lado, manejadas por el ametrallador de estribor y de babor respectivamente), y dos en la cola del avión (a cargo del ametrallador de cola).

La misión está pensada para diez personas, pero es difícil que puedas reunir a tanta gente para jugar la partida, o que creas que un número tan alto de jugadores puede dificultar la agilidad necesaria. Se pueden eliminar puestos del avión sin perjudicar por ello la misión. Se puede explicar a los jugadores que la tripulación se ha reducido para eliminar peso y aumentar la autonomía, por otra parte escasa, para la misión. La misión del navegante puede ser asumida por el piloto o por el radio operador, y sus ametralladoras pueden haber sido desmontadas. La misión del copiloto también puede obviarse, ya que el piloto sólo puede manejar perfectamente el avión. Considerando que para el éxito de la misión será preciso mantener un silencio de radio, el radio operador también

puede ser suprimido y la radio ser manejada por el piloto. Uno de los ametralladores laterales puede ser suprimido, ya que el otro puede hacerse cargo de ambas ametralladoras (tardará tres asaltos en cambiarse de una a otra). Por último, el ingeniero no es necesario que esté presente, el bombardero puede realizar su labor hasta que lleguen al objetivo y entonces hacer las funciones de bombardero.

Será necesario que todos los miembros del equipo sepan manejar en mayor o menor grado una ametralladora, con la excepción del piloto y el copiloto. Al menos dos miembros del comando deberán saber pilotar el avión, incluso si el avión no lleva copiloto. Alguien del comando deberá saber de telecomunicaciones (el radio operador), otro de artillería aérea (el bombardero), mecánica o ingenios (el ingeniero). Es recomendable que todas las habilidades estén duplicadas entre varios comandos, ya que así será más fácil sustituir a los caídos. Las habilidades para llevar a cabo la misión en tierra, si ésta se produce, serán más variadas, pero es recomendable que varios sepan manejar un subfusil y que más de uno sepa colocar cargas explosivas para destruir el lugar.

EL VUELO

Los jugadores partirán de la base aérea de Beverley y volarán en formación hasta un punto determinado. Allí se separarán del grueso de fortalezas volantes y se dirigirán hasta Insberick. Tras la misión, deberán retomar a la misma base.

En la época en la que nos ocupa, la Luftwaffe había puesto en práctica una táctica de mantener a sus aviones en el aire, para poder interceptar la formaciones de bombarderos enemigos. Es por ello que los jugadores pueden verse atacados por aviones enemigos en su intento de alcanzar el fiordo de Insberick. En el libro del *Comandos de Guerra* no se incluyen reglas para el combate aéreo, ya que éstas se han dejado para futuras ampliaciones del juego. A

continuación se incluye un breve avance para que puedas simular los enfrentamientos aéreos que pueden tener lugar en esta misión.

El combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial difiere mucho del actual. Los aviones tenían que estar cerca para poder combatir, ya que tan sólo disponían de sus ametralladoras para hacerlo. Por ello, una de las características fundamentales era la maniobrabilidad del avión. Cuanto más maniobrable era un caza, mayores eran sus posibilidades de esquivar al enemigo o de perseguirle. Los pilotos intentaban seguir la cola de su enemigo el mayor tiempo posible, ya que así podían disparar sin temor a ser atacados. El combate contra los bombarderos era diferente. El tamaño y peso de este tipo de aviones les daba muy poca maniobrabilidad, y es por ello que los cazas enemigos podían elegir el punto desde el cual preferían atacarlos. Los bombarderos iban armados de ametralladoras en todas las direcciones, para evitar estar indefensos por algún lado.

El procedimiento para representar un combate aéreo con un bombardero es el siguiente:

Enfrentamiento de las habilidades de pilotar: Todos los aviones involucrados en el combate se enfrentarán. Los cazas enemigos que superen en el enfrentamiento al piloto del avión dispararán con una dificultad *normal*. Los que no lo superen lo harán con una dificultad *difícil*. Los ametralladores del bombardero dispararán con dificultad *difícil* a los cazas que no superen el enfrentamiento con el piloto del bombardero, y con dificultad muy *difícil* a aquellos que sí lo superen.

Disparos: Al igual que en cualquier otro asalto de combate, todos los disparos de los aviones en liza son simultáneos. Y se realizarán con las dificultades calculadas en el paso anterior. Las ametralladoras de los bombarderos no pueden disparar a todas las posiciones. Consulta la siguiente tabla, para saber si la ametralladora puede o no puede disparar:

	12		3		6		9	
	Alto	Bajo	Alto	Bajo	Alto	Bajo	Alto	Bajo
Bombardero	SI	SI	-	-	-	-	-	-
Navegante	-	-	-	-	-	-	-	-
Ingeniero	SI	-	SI	-	SI	-	SI	-
Radio	-	-	-	-	SI	-	-	-
A. ventral	-	SI	-	SI	-	SI	-	SI
A. estribor	-	-	SI	SI	-	-	-	-
A. babor	-	-	-	-	-	-	SI	SI
A. cola	-	-	-	-	SI	SI	-	-

Diagrama de planta de un submarino con sus compartimentos y funciones:

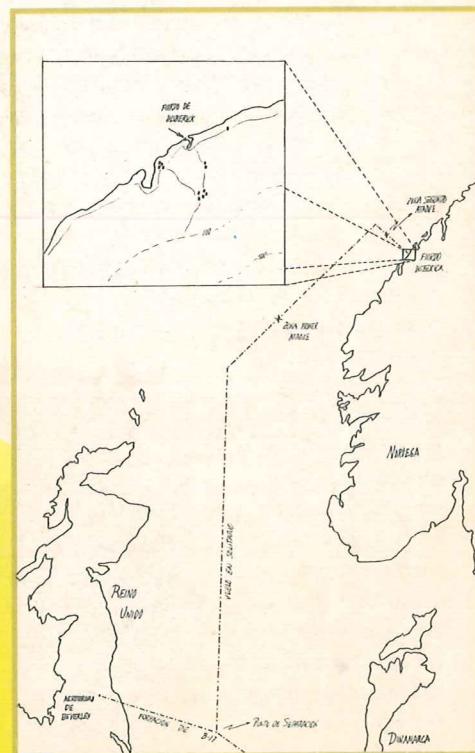
- POMBAS DE AGUA
- NAVEGANTE
- PILOTO
- COMANDO
- MECANICO
- OPERADOR RADIO
- AN. VENTIL
- AN. ESTIBOR
- AN. BORDA
- AN. CUBA

Oxígeno: Las mascarillas de la tripulación no funcionarán y el avión deberá perder altitud urgentemente hasta unos 1000 metros, o los tripulantes de la zona afectada perderán un punto de golpe cada asalto hasta caer inconscientes. **Calefacción:** el avión empezará a enfriarse y si no se reduce la altitud, los tripulantes de la zona afectada

Motores: El impacto en uno de los motores hará que el avión pierda potencia, velocidad y, por tanto, altitud; alas o timón de cola, un impacto en los planos de maniobra del avión hará que cualquier tirada de pilotar del avión se vea penalizada con un +10 de forma permanente. Un éxito alto representa un impacto crítico y fatal; si el impacto crítico afecta a algún sistema del avión, oxígeno, calefacción, motores, alas, etcétera, éste explotará o se dañará irreversiblemente, pudiendo llegar a obligar a los tripulantes a abandonar la aeronave. Si el impacto es sobre cualquiera de los miembros de la tripulación, se calculará el daño que recibe normalmente. (Nota: La ametralladora estadounidense de 12.97 mm está descrita en las reglas de *Comandos de Guerra*).

Los miembros de la tripulación tendrán una posibilidad de un 15 por ciento de encontrarse con patrullas de tierra si llegan a desembarcar en Noruega. Las patrullas irán en un Kübel y constarán de dos o tres soldados. Las patrullas alemanas en los lugares que no eran de un interés estratégico solían ser reducidas, y su única misión era realizar un recorrido e informar inmediatamente por radio si descubrían algo sospechoso. Tenían puestos de control cada varios kilómetros (generalmente coincidiendo con puestos de defensa costera o pueblos), y si la patrulla no pasaba por ellos en el tiempo previsto, se mandaban retenes más numerosos a su encuentro.

Mientras el avión recorre la distancia entre la boca del fiordo y la fábrica, los jugadores que superen un chequeo de Descubrir con dificultad *difícil* observarán una barca en medio del fiordo. En ella va el anónimo informante de la misión que, alertado del ataque, ha decidido poner el máximo espacio posible entre la fábrica y su persona. Si el avión no ataca o su ataque resulta fallido, retornará a la fábrica.



LA FÁBRICA

En el esquema de la fábrica se pueden observar las distintas dependencias de la misma y la posición de los centinelas, tanto de día como de noche. Durante el día hay activos unos 15 soldados y oficiales, y por la noche su número se ve reducido a 6. La fábrica está atendida por seis científicos que trabajan en ella durante el día, pero que van a dormir a los pueblos cercanos de la ciudad. Dos Kfz 11 se encargan de recogerlos y llevarlos desde sus distintas residencias a su lugar de trabajo y viceversa. Los conductores de los Kfz 11 son siempre los mismos. La dotación del antiaéreo es independiente de la fábrica y sus soldados dependen del cuartel situado en un pueblo al sur del golfo. El confidente que alertó a los aliados sobre la existencia de la fábrica que dio lugar al ataque es el oficial de la guarnición de la fábrica. Un militar criado a la antigua usanza del ejército prusiano, y para el cual las armas de destrucción masiva, que es para lo que le han explicado que sirve el agua pesada, van en contra de cualquier tradición militar. No es un traidor a Alemania, ni al ejército, aunque no observa con buenos ojos a toda la camarilla del gobierno, a los que considera unos políticos aprovechados responsables de la ruina de su país. Si se lo preguntan, se negará a acompañar a los comandos.

LA REALIDAD

Es cierto que los alemanes instalaron

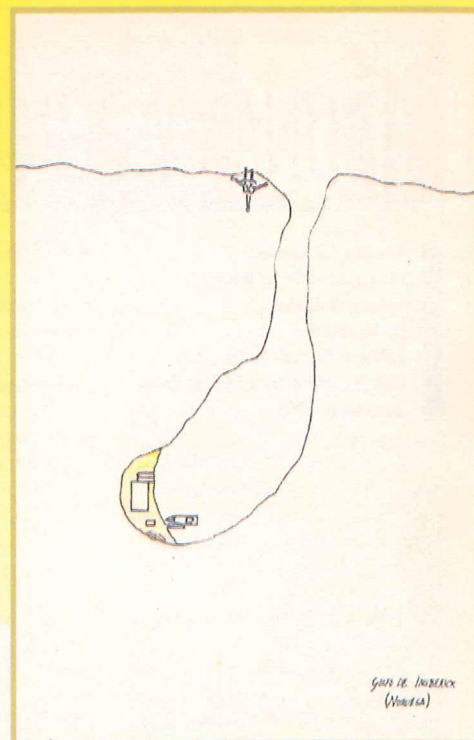
una fábrica de agua pesada en Noruega como paso previo a la fabricación de la bomba atómica. También es cierto que los aliados intentaron, infructuosamente, destruirla. Pero no es verdad que se llegara a montar una misión con un B-17 para volar la fábrica. La única referencia que hemos encontrado sobre ello, aunque no muy de fiar, es una misión de cinco Mosquitos pilotados por aviadores entrenados, que cruzaron el Mar del Norte para volar el complejo de agua pesada. Los pocos datos que hemos podido llegar a reunir indican que la misión fracasó al no poderse hallar el objetivo debido al mal tiempo. Sin embargo, Alemania no llegó a construir la bomba atómica, y ello fue debido a la valerosa acción de la Resistencia noruega, que hundió el barco donde se transportaba el agua pesada. Más adelante, un comando británico, ayudado por la resistencia noruega, consiguió destruir la fábrica y eliminar así definitivamente la capacidad alemana de fabricar la bomba.

CONSEJOS PARA EL DJ

La misión *Gossipy* puede dividirse en dos partes independientes: la aventura aérea y la aventura terrestre. La segunda no tendrá lugar si la primera se resuelve con éxito, aunque esto, como descubrirás, es más difícil de lo que parece. Ambas partes pueden perfectamente jugarse durante una tarde siempre que el ritmo sea ágil o que los personajes sean creados en una sesión anterior. Sin embargo, al ser dos partes completamente diferenciadas, es posible que sea más útil jugarlas por separado; así, los jugadores cuyos personajes hayan muerto no tendrán por qué observar aburridamente cómo los otros jugadores se divierten hasta el final.

Cuanto más alto vuela un avión, al contrario de lo que pueda parecer intuitivamente, menos combustible gasta. El primer encuentro del B-17 tiene muchas posibilidades de hacer que el bombardero baje hasta una altitud de mil metros, ya que con acertar en el sistema de calefacción o de oxígeno, el piloto, si no quiere que sus compañeros mueran, se verá obligado a bajar. Aquí se presentará la primera decisión crucial para el grupo. ¿Seguirán volando a sabiendas de que no les quedará combustible para regresar, o abortarán la misión?

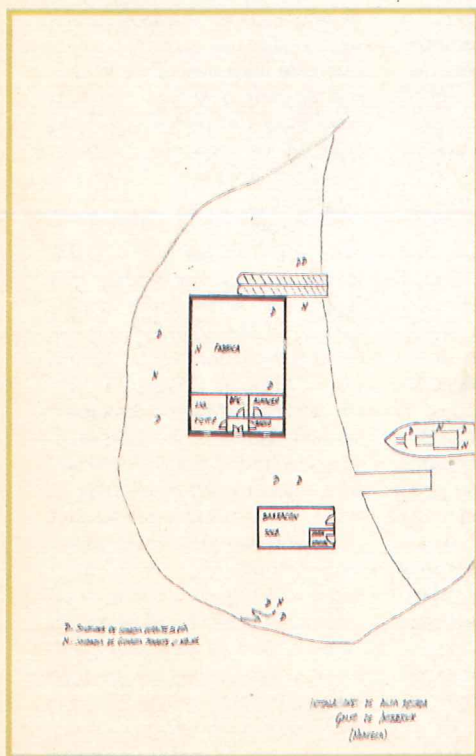
El segundo enfrentamiento aéreo, más duro, dejará el bombardero muy tocado, si no destruido. Con el avión muy dañado es casi suicida intentar la maniobra de escaramiento a 45 grados entre las paredes del acantilado. Es probable que sus posibilidades de éxito hayan quedado reducidas a un



01, pero aunque no lo parezca a veces se consigue (¿verdad, Juan?). De esta forma, cuando se acerquen al fiordo de Insberick, tendrán que tomar otra importante decisión. ¿Amerizarán e intentarán concluir la misión por tierra? ¿Saltará parte de la tripulación y se quedarán sólo el piloto y el bombardero en el intento? ¿Lo intentarán todos juntos?

Al enfrentarse a la misión terrestre, será casi suicida intentar localizar al informador y salvarle. Un oficial inteligente desobedecerá la orden, destruirá las instalaciones y matará a todos los alemanes que se crucen en su camino. Pero, desgraciadamente para ellos, los jugadores, a veces, se empeñan en cumplir las más ridículas órdenes. Si intentan capturar la fábrica sin disparar un solo tiro y apresar a todo el mundo, lo más seguro es que les maten. Si entran en la fábrica preguntando a todo el mundo si es el informador, probablemente él mismo se encargue de aniquilar al comando antes de que le delaten.

No olvides que *Comandos de Guerra* es un juego de rol cuyo único objetivo es que la gente se lo pase bien. La misión es difícil y la posibilidades de encontrar la muerte, amplias; es posible que el primer Me 109 derribe al B-17 o, incluso, es posible que el piloto saque un 00 al intentar despegar de Londres... modérate (sobre todo si aún no se han acabado las patatas fritas).



Comandos de Guerra es propiedad de Ediciones Cronópolis. Derechos reservados.

Dragon 20

RUNAS Y PERGAMINOS

La caza del asesino
El atracador de mujeres
Celos criminales
Ed MacBain
Editorial Plaza & Janés
Col. Jet, «Biblioteca Ed Mac Bain»
Barcelona, 1995

En el mes de abril de este año, y tras larga ausencia de los estantes de las librerías, Plaza & Janés daba una alegría a un servidor de ustedes iniciando la publicación de las obras de Ed MacBain sobre mis viejos amigos de la comisaría 87.

La historia de la serie en España es más bien desgraciada: arropada en el boom de la novela negra que se produjo allá por los años ochenta, aparecieron en la colección «Destino Policiaca» las que considero obras cumbre de la citada serie, *Calor* y *Hielo* —que, como se deduce por el título, presentaban a nuestros muchachos en situaciones diametralmente opuestas, aunque siempre unidas por el nexo común del asesinato—; luego, en la serie «Cosecha Roja» de *Ediciones B*, fueron saliendo diversas obras de la 87, de las cuales se puede destacar *Cuidado con el sordo*, aquella increíble novela en la cual, si mi memoria no me falla, nuestros intrépidos polis debían disfrazarse de monjas para atrapar a un criminal casi psicopático, lo que puede parecer divertido a primera vista —y lo es—, pero que no quita un ápice de seriedad en los planteamientos.

Bien, cuando el boom se

acabó, fruto de la saturación del mercado y de los elevados precios (no se puede vender una novela policiaca, como acaba de suceder con una de Rubem Fonseca, al poco amical precio de mil ochocientas cucas), las colecciones fueron desapareciendo: primero *Destino*, después *Versal*, después *Edhasa*, tras ella «Cosecha Roja» y finalmente la que lo había organizado todo y había arrasado todo el mercado, «Júcar Etiqueta Negra». El resultado del panorama fue un solar, con unas estanterías de policiaco raquíticas, que los libreros tuvimos que llenar a base de Agatha Christies, la extraña Dama del Crimen, y la alfabética serie de Kinsey Millhone, amén de las colecciones señeras aquí en la Cataluña, por supuesto en catalán: «Seleccions de la Cua de Palla» y «La Negra».

De la obra de Ed MacBain no quedaba ni rastro, salvo dos —y mal traducidas— en la citada «Cua de Palla».

Los motivos por los que Plaza & Janés se decide ahora a editar sus obras —conformándolas además en una «Biblioteca de autor»— me son desconocidos. Probablemente la televisión sea influyente en esto; últimamente, entre los *reality shows* y las series, es difícil el día que pase sin que te encuentres con los problemas que tienen los hombres de azul (que estamos viendo que pueden ser de gris, de marrón, de verde o de naranja fluorescente) por la pequeña pantalla.

LOS VIEJOS POLIS NUNCA MUEREN



Sean cuales sean los motivos, son causa de regocijo para todos.

Porque marcan el reencuentro con unos viejos amigos a los que casi daba por perdidos. Los detectives Carella, Bert Kling, Meyer Meyer, Hawes; los chicos de homicidios, que son los anti-páticos del asunto, siempre por parejas y con un cordial odio por los hombres de la 87; los técnicos forenses y del laboratorio, dispuestos a echar una mano en todo momento aunque el trabajo se les acumula en espaldas.

En resumen, no es difícil deducir de qué van las novelas: son las denominadas «de procedimiento policial», un término que si bien parece de uso común, fue acuñado en su época en exclusiva para el instaurador del género, el propio Ed MacBain.

Suelen tener una estructura similar, orquestada alrededor de un asesinato, homicidio o suicidio —que se investiga como si fuera un homicidio, reglas de la casa—, habitualmente con una miriada de pequeños casos alrededor, ya que los polis, por muy asesinato que sea, tienen que sacar adelante la mayor cantidad de casos que llegan a la sección de denuncias. Pulcramente presentados y con reproducciones reales de informes de autopsia, balística, fichas policiales y otros documentos, en un trabajo de investigación minucioso y que añade credibilidad a todo el argumento; suelen estar protagonizados por uno, máximo dos de los citados detectives, lo cual también es de agradecer, pues con cada novela se avanza un paso en el conocimiento de la comisaría y en la identificación del lector con esos policías. Y todos pasan en la comisaría 87, que, como se deduce del número, está enclavada en una gran ciudad ficticia, mezcla de Nueva York y Los Angeles.

La resolución de los casos suele ser sorprendente a veces, desesperada otras, inexorablemente lógica las más. No se encuentran errores en una novela de Ed MacBain. Lo que sí, además de policías y su trabajo, es su vida personal y sus proble-

mas. Y la serie, además tiene una cronología interna totalmente coherente, con policías que se van de vacaciones en una novela y vuelven de ellas a la siguiente, detectives que se casan en una y se divorcian dos historias más allá, y en la próxima se emborrachan a causa del divorcio...

Todo ello, y más, causan que la vida de la comisaría 87 se haga próxima al lector; que la comisaría y sus hombres «parezcan de verdad». Y que la resolución de los crímenes que llegan a manos de nuestros viejos amigos los polis sean de lo más apasionante que se pueda encontrar en el género policiaco.

Una nota final: para los que no conozcan a Ed MacBain, decir que no por ello puede que no hayan leído nada de él: ha trabajado más de veinte seudónimos, de los cuales los más conocidos quizá sean los de Evan Hunter o Richard Marsten.

Atlas de los Reinos Olvidados
Karen Wynn Fonstad
Editorial Timun Mas
Barcelona, 1995

Es difícil comentar una obra de referencia en una sección literaria (o algo así), pero el caso es que este libro trasciende la calidad de mero objeto para convertirse en el compañero ideal, no sólo de los jugadores, sino de cualquier amante de la fantasía en general.

Doctores tiene AD&D, y ellos son mejores que yo para juzgar lo que de exhaustivo tenga este Atlas. Sin embargo, como simple jugador me he encontrado con una fuente inagotable para mis partidas de fantasía. Las localizaciones suelen ser preciosistas, repletas de ideas y, sobre todo, claras. Supongo que a todo el mundo le gusta tener una fortaleza a punto para cualquier partida: pues bien, unos toques por aquí, unas pinceladas por allá basadas en las que aparecen en el Atlas, et voilà, aquí está, dispuesta para servir a vuestros jugadores. Una buena herramienta, muy bien editada y de máxima utilidad.

—Lluís Salvador

EL BALUARTE

¡Organizamos partidas y campeonatos!
¡Aprende a pintar con nosotros!

¡Pedidos por correo!
Carátulas de TV, Películas, Maquetas y muchas cosas más...

PLAZA DE VERIN, 10
28029 MADRID
TEL.91/ 739 88 31

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y complementos
- Material para dioramas

WARGAMES

- 3W, Abalone Hill, GDV, The gamers ...
- Reglamentos para wargames de figuras
- Figuras de 15 y 25 mm : Battle honours, Essex, Front rank, microtanks ...

MADRID-2 (LA VAGUADA)

AVDA. MONFORTE DE LEMOS

EL BALUARTE

PLAZA DE VERIN

PLAZA DE POSADURA

JAUQUE MATE

LA FACTORIA

Dentro del «mecenazgo» de Distrimagen, la gente de La Factoría, herederos y seguidores de la estirpe Vampire nos amplían su catálogo con «El libro del clan Brujah», un suplemento del todo necesario para el conocimiento adecuado de este clan en concreto.

Con el sello de Distrimagen nos encontramos con el aumento de páginas de su publicación 2D10, lo que no deja de alegrarme, siendo consciente que eso da una mejor oferta al mercado y al público. Pero lo interesante es ver la continuación y calidad con que «URZA» continúa en el mercado, siendo ésta una publicación muy concreta y sectorial, aunque el tema de las cartas esté en alza. Su calidad tanto de información como de realización es muy buena, y esperamos que pueda adaptarse al devenir de los tiempos cartales...

KERYKION

No menciono a Kerykion el último por nada más que por tener su producto debajo de la pila y no antes. Con esta empresa de «ses illes» tendremos que sufrir un poco, ya que el único producto que encontré que no tenía es «El Jinete de la Tormenta», aventura o ambientación, mejor llamarlo así, para Ars Magica Tercera Edición. Y digo sólo porque este suplemento no tiene nada de nuevo, al menos para nuestro oído. De todas formas, Kerykion continúa con su intención de que la calidad no está reñida con su gerencia. El trabajo conseguido por ellos es realmente alto, consiguiendo nuevas ilustraciones (por parte de un viejo conocido) y una estructura clara y cómoda.

Esperaremos al tiempo.

SUPER HEROES INC.

Juego de Rol de los Superhéroes del cómic.
Empresa: Cronópolis Ediciones
Salida mercado: Abril, '95

Ante todo y sin que sirva de precedente, quiero felicitar, aunque ya lo hice en el número anterior, a todo el equipo de «machacas» de esta empresa por el esfuerzo que está haciendo, algunas veces contracorriente, con sus trabajos en este mundo de los juegos de rol. Un mundo nada fácil, muy exigente y donde el producto nacional cien por cien es poco frecuente.

Super Heroes Inc (SHI en adelante) es, pues, uno de ellos. Puede parecer al primer vistazo un juego sacado y adaptado de una empresa americana con influencias en el mundo del cómic por las constantes referencias que de él se hacen. Empresas como TSR, Steve Jackson o alguna más independiente como Palladium o R. Talsorian Games.

¡¡No!! SHI es un producto cien por cien español, desde los dibujos hasta la idea del formato del libro. El único ingrediente que tiene USA son los agradecimientos a autores de ese país.

Pero vamos por partes, porque de él podemos hablar mucho.

Empezaremos por la producción y el diseño. He comentado antes el tema del diseño del formato del libro porque éste es uno de los aspectos que primero choca a la vista. El formato cumple los modelos estándar de todos los cómics —más pequeño que una A4—, y eso es lo que precisamente querían los autores de SHI. Mantener el formato original del cómic aunque fuera un JdR. Todo el libro mantiene las características de los cómics, desde el colorido de la portada, hasta la distribución de las aventuras de iniciación, donde están divididas en partes, 1 de 6, 2 de 6 etcétera, formando una edición por números. La calidad de los dibujos y diseño gráfico es muy alto, Rafa Garrés, el dibujante, se ha esforzado, y ahí se nota su trabajo. Incluso se atreven a presentar una entrevista con una superheroína, ¡¡con fotografía real de ella y todo!!

En este artículo voy a comentaros algunas novedades que quedaron de las pasadas jornadas «Día de Joc» y vamos a valorar más profundamente uno de los juegos revelación: Super Heroes Inc. Vamos pues a ello.



La distribución interior, dividida en cuatro libros o partes es muy acertada. Introducción e información, reglas, formación de juego y aventuras.

A pesar de ello, encuentro que SHI no es en ningún momento un juego fácil de digerir, el formato reducido, la cantidad de reglas que hay, una gran introducción muy completa hacen de todo el libro un juego con «muchita letra» que tirará hacia atrás a más de un novel en JdR. Son 248 páginas en total, aunque de reglas propiamente sólo sea el segundo libro.

Encuentro, a diferencia de Universo, una gran labor de síntesis y de creación del mundo del cómic y los superhéroes a una «realidad» muy razonable, sensata y creíble. Además, está realmente bien documentada, aunque no con muchos detalles, y con una sección dedicada al escaparate de los superhéroes en general —oficiales y no-oficiales— muy completa. Los primeros son los creados por la Unión Europea, bajo el proyecto Akros, los segundos son los que no están bajo el auspicio de ningún gobierno, aunque pueden estar permitidos. Evidentemente hablamos de superhéroes y de supervillanos que existen en igual proporción.

Hablando con Cronópolis me comentaron que su intención con este juego es que el jugador pueda adaptar a la partida tanto jugadores de cosecha propia como adaptar los ya conocidos a través de cualquier cómic. Esta labor es compleja y requiere de una gran técnica de síntesis para crear estándares de personajes o reglas que los controlen. En esta galería se encuentran pues una gran cantidad de personajes con los que codearse.

En cuanto a las reglas, que no es el capítulo más extenso, pueden resultar, como ya hemos comentado anteriormente, algo complejas, sobre todo por la cantidad de extensiones que tiene, aunque no son complicadas de llevar a la práctica.

Cada superhéroe controla seis características, fuerza, constitución, agilidad, inteligencia, percepción y apariencia que se puntúan por porcentajes. Un humano no puede sobrepasar el cien por cien, aunque sí los metahumanos (superhéroes y supervillanos).

Una vez realizada la creación de las características, debemos asignar los poderes y habilidades especiales a cada uno, aunque estos dependerán del tipo de superhéroes que sean: dioses, mutantes, magos, tecnificados, no humanos, guardianes y sin poderes.

Una de las partes que creo más interesantes es donde se crea el «background» o historia del personaje, hay pocos juegos donde la vida realizada hasta el momento que empiezas a jugar con el personaje es importante. En este caso es determinante, ya que te marca tu origen, situación económica, y otros como si tu vida como superhéroe la mantienes pública o «tras una máscara».

El tercer libro nos lleva a analizar el sistema de combate y resolución de acciones, armas, persecuciones, etcétera. El sistema de combate, importante para la agilidad de cualquier JdR, lo han simplificado bastante hasta convertirlo en una simple tirada de porcentaje para intentar no superar tu habilidad aplicada a esta situación. De todas formas a esta tirada hay una serie de añadiduras como las modificaciones de dificultad que ayudan a que este sistema no sea aleatorio.

En cuanto a la campaña, está dividida en seis partes o seis entregas —en el mismo libro—, aunque en cada una de ellas aparecen nuevos personajes.

En fin, un juego que creo que ha conseguido un objetivo muy importante: dar al mercado español un nuevo universo para su disfrute.

—Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO

Saludos a todos nuestros incondicionales, a los que nos gustaría contagiar de nuestro excelente buen humor en esta nueva entrega de **DRAGON**. La figura de fantasía está conociendo un momento de auge francamente positivo, a juzgar por



lo que pudimos ver hace poco en el *Salón del Cómic* (muy interesante el contacto con la gente de *Games Workshop España*), y lo que nos tememos que se está cociendo para la futura GEN CON. Chris Tubb, el escultor de las siempre alabadas figuras de *Mithril*, compartió con nosotros el Salón; intentamos ser unos buenos anfitriones, y él a cambio nos mostró algunos de sus secretos y nos enseñó



cómo trabaja. Le gustó tanto la experiencia, que ha prometido repetir para GEN CON. Saludos asimismo para John y Steve, de *Gren-del Productions*, siempre con proyectos nuevos debajo del brazo y grandes aficionados a la marcha, donde los haya. También os esperamos en Drassanes para noviembre.

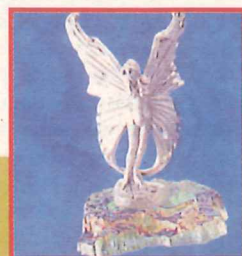
Personalidades aparte, lo que decíamos al comenzar el artículo se nos antoja muy cierto. De meros complementos de juego, las figuras de fantasía han pasado a ser objetos codiciados *per se*; los aficionados están empezando a valorarlas por lo que son en realidad: auténticas esculturas a escala. Atrás quedaron los tiempos heroicos de miniaturas a las que les



sobraba buena voluntad y les faltaba calidad (y no citaremos marcas). Los esfuerzos de gente «de toda la vida» como *Ral Partha* o *Grenadier*, sumados a los «nuevos en esta plaza» como *Harlequin* o *Heartbreaker* lo están consiguiendo. Animo, muchachos, no nos rindamos ahora.



Por eso es todo un orgullo ver cómo la miniatura fantástica va trascendiendo los límites del rol y el maquetismo, y se va adueñando de otros campos limítrofes, llegando por tanto a mucha más gente y consolidando nuestra afición. Esto es especialmente cierto cuando se trata de *Shube's*, empresa norteamericana cuyo extenso



UN TOQUE DE DISTINCION



catálogo crece día a día, teniendo siempre algo para ofrecer, del aficionado casual hasta al coleccionista más exigente.

Cristal Toppers es una de las líneas más novedosas de *Shube's*, y deja patente el absoluto dominio que sus creadores poseen a la hora de reunir cristal y metal. Se trata de unas pequeñas figuras que van montadas sobre una bola de cristal, con base de metal, y que representan los tópicos más queridos para los jugadores de rol y los amantes de la fantasía: hay dragones, magos, unicornios, pegasos y ninfas, todos realizados con la habitual perfección de esta firma. Destacable es el dragón (Ref. MW7615-F) y la ninfa alada (Ref. MW7612-F). Basándose en una premisa parecida también podemos extasiarnos con la miniserie *Crystal Island*: son figuras muy similares a las anteriores, sólo que esta vez van montadas sobre cristal de roca de hermosos colores. Tanto unas como otras pueden convertirse rápidamente en preciados talismanes para jugadores de *AD&D*, *For Faerie*, *Queen and Country* o incluso *Magic: The Gathering*. Su pequeño tamaño así parece confirmarlo.

La nueva serie de ninfas, de tamaño mucho más considerable, aúna el cristal, la aleación de plata-estaño con cortes al diamante y ciertos toques de color con un gusto exquisito. De entre todas, han sido *Serina* (MW7600-G) y *Karlie* (MW7603-L) las que han optado a la categoría de «favoritas nuestras», pero ojo, es sólo una opinión. Cualquiera de ellas puede optar a un puesto de honor en nuestra estantería de miniaturas.

Pero *Shube's* se extiende más allá de los tópicos; por ejemplo, los amantes de las artes marciales podrán disfrutar con dos figuras muy curiosas, que no podrán faltar en sus vitrinas: el luchador de



sumo (Ref. MW7783-E) y el samurai (Ref. MW7589). Eso por no hablar de las líneas dedicadas a nativos americanos y al viejo Oeste (indispensables para forofos del *Far West*) o a los animales, tanto reales como fantásticos. El Fénix y el Grifo solo son dos de las últimas incorporaciones a sus filas...

Desde la última vez que hablamos sobre ellos, *Hecisa*, la empresa que representa a *Shube's* en España ha cambiado de ubicación. Todo aquel



que desee información, ya sea a nivel personal o comercial, puede dirigirse al teléfono (93) 410 22 04. Decid, por supuesto, que váis de parte de **DRAGON**.

Que los próximos 60 días no se os hagan muy largos; os esperamos al término de dicho plazo, ya en pleno rigor canicular.

BYTES Y MAZMORRAS

EL MAGO MAS INUTIL DEL UNIVERSO



Saludos cariñosos a todos desde Ankh-Morpork, perla (de imitación) de las ciudades, donde he ido a instalarme este mes con mi ordenador para realizar mi sección con toda propiedad. ¿Qué dónde queda eso? Pues en el Discomundo, por supuesto. Y, como algunos ya habréis adivinado, es precisamente *Discworld* (Discomundo) el programa que me gustaría comentar para todos vosotros este mes.

Para poner en antecedentes a aquellos que no sepan de qué va la cosa, *Discworld* es una creación literaria de Terry Pratchett, un novelista británico que, en clave de humor muy inteligente, hace mofa y befa del género de espada y brujería. Creo que muchos lectores de **DRAGON** ya le conocéis, puesto que la mayor parte de sus obras han sido traducidas al castellano y publicadas por Martínez Roca. «Discomundo» se llama precisamente así porque es una Tierra redonda y plana, soportada por cuatro elefantes que a su vez descansan sobre la concha de una enorme tortuga espacial: el gran A'Tuin. Este mundo, que como es fácil adivinar, tiene seis puntos cardinales en lugar de sólo cuatro, reúne casi todos los tópicos de la espada y brujería, pero de una forma muy particular. Uno de los personajes más celebrados de Pratchett es el mago Rincewind: repetidor de curso en la Universidad Invisible (donde estudian los magos), y todo un prodigio de inutilidad. Sólo sabe un hechizo, y no puede utilizarlo, porque es demasiado poderoso y toma el control de su mente, no dejándose lanzar. El caso es que Rincewind siempre sale airoso de todas las situaciones gracias a su astucia y, sobre todo, a su suerte loca, no sin llevarse algunos mamporros que agrían su ya de por sí depresivo carácter.

Y este mundo y este personaje son los protagonistas de la más reciente videoaventura creada por Psygnosis. La verdad es

que estos chicos estaban un tanto parados tras el abrumador éxito de sus pequeños *Lemmings*, que han exprimido a conciencia (me parece que hasta han creado una versión 3D, y no hay consola ni ordenador para el que no exista una versión), y ya tocaba que volvieran por sus fueros. Casi echaba de menos los primitivos arcades en EGA para PC que hacían antes de ser famosos (*Baal*, *Menace*)... hasta que decidieron hincarle el diente a un «peso pesado» como *Discworld*.

Publicitado a mansalva, todo el mundo esperaba ansioso el juego, por venir de quien venía y basado en lo que se basa. Primero se lanzó la versión en diskettes, y ahora acaba de aparecer la de CD-Rom, que es la que he tenido ocasión de probar y jugar. Aunque ahora entraré al detalle, he de decir de antemano que la impresión global que me ha causado es muy buena.

Como decíamos, se trata de una videoaventura, género que andaba un tanto de capa caída tras los alardes pirotécnicos que ha propiciado el CD-Rom: mucho vídeo digital, mucho sonido cuasi real, pero líneas argumentales simples como el mecanismo de un sonajero (no diré títulos para no ofender a nadie, pero antes de tener que volver a enfrentarme a algo como *Dreamweb*, prefiero jugar al *Invasores del Espacio*). Todos los gráficos han sido creados por artistas de la ilustración, tras pasados al ordenador y tratados como si de dibujos animados se tratase: éste era el único planteamiento que las socarronas novelas de Pratchett podían admitir.

El arranque de la historia es sencillo: en Ankh-Morpork, nadie sabe por qué, ha aparecido un dragón. Y digo que nadie sabe por qué, pues en el Discomundo es de dominio público que los dragones sólo existen si crees en ellos. Y por lo visto, debe haber muchos crédulos, porque el bichejo está sembrando el pánico

cosa mala. La Universidad Invisible anda preocupada, más que nada porque si la ciudad es capaz de eliminar al dragón sin el concurso de sus magos, a lo mejor el populacho empieza a dudar de la utilidad de éstos. Los magos viven de su fama sin pegar ni golpe, y no les apetece cambiar de modo de vida por un quítame allá ese saurio alado. Y de todos los hechiceros competentes que hay en el Discomundo (si es que de verdad hay alguno), tuvieron que elegir precisamente a Rincewind para cumplir con tan delicada misión.

Nuestro mago irá profundizando en el misterio del dragón poco a poco y por capítulos, mediante el clásico sistema de obtener información hablando con otros personajes y logrando objetos. El interface es muy sencillo y efectivo, en la onda de *Loom*, el famoso SCUMM de Lucasfilm y el uso de objetos de los juegos de Sierra (hasta la pantalla de movimiento por la ciudad es calcadita a los *Indianas* y los *Monkey Island*; por su parte, el uso de objetos iconificados recuerda a *Space Quest* o *Leisure Suit Larry*). Cuando podemos interactuar con algo, aparece impreso su nombre en azul. Con un botón del ratón lo usamos o lo cogemos, y con el otro lo observamos. Si se trata de un personaje, un menú con divertidos iconos nos permite guiar la conversación por donde nosotros queremos.

Muchos y muy variados son los objetos que Rincewind debe recoger y utilizar a lo largo de la aventura. Casi me atrevería a decir que su número es el más alto de cualquier videoaventura que haya probado. Rincewind sólo puede llevar cuatro objetos (y muy determinados) en sus bolsillos; para todo lo demás, tenemos al Equipaje, cuya capacidad de almacenamiento es poco menos que asombrosa. El Equipaje, que ya aparece en las novelas, es un baúl de madera de peral sabio, inteligente, y que se mueve

gracias a cien patitas que tiene en la parte inferior. Sigue a nuestro mago a todas partes, llevando toda la impedimenta, y protagoniza algunos «gags» muy graciosos.

El scroll es bueno, aunque a veces un tanto brusco, ya que los escenarios suelen ser más grandes que la pantalla. Un truquillo: los objetos o personas con los que podemos interactuar son fáciles de descubrir, ya que o poseen animación o están perfilados en negro, distinguiéndose del fondo. Si además ofrecen nombre cuando ponemos el cursor encima de ellos, es que vamos por buen camino.

El juego adolece de alguna imperfección técnica perdonable (a veces los sprites se solapan, y el sistema de dirección por puntero falla en precisión a veces), pero lo largo y complejo (aunque muy divertido) de su resolución atraerá sin duda a los amantes de las videoaventuras. *Discworld* toma prestados elementos y chistes de todas las novelas relacionadas de Pratchett, no sólo de *El color de la magia* y *La luz fantástica*: aparecen personajes, diálogos y situaciones de *Ritos iguales*, *Imágenes en movimiento* y *¡Guardias, guardias!*, por ejemplo, aunque un tanto triturados por las exigencias del guión. Dos flores, el turista del Discomundo y dueño del Equipaje, aparece de camafeo de vez en cuando, dando ciertas explicaciones sobre las peculiaridades del Discomundo. («La curiosidad no sólo mató al gato, sino que lo metió en un saco, le ató una piedra y lo tiró al río».) Pero al fin y al cabo, se trata del mismo problema que hay cuando se adapta una novela al cine.

En resumen, un programa muy recomendable para quienes gusten de la videoaventura y quieran fantasía, para desintoxicarse un poco de *Ultimas*, *Beholders*, *Shadowcasters* y otras aventuras de rol «serias».

—Laura Balestra

Se va elevando el nivel, poco a poco, pero se va elevando. Este **DRAGON** va muy completo, a pesar de que el número de artículos es escaso. Las tablas de críticos para combate en AD&D son todo un hallazgo; el nuevo sistema de magia es algo rebuscado, pero agradará sobremedida a los muchos lanzadores de hechizos que tenemos en España. Y de propina, esa soberbia adaptación de *La tempestad* de Shakespeare a fantástico-medieval. He aprovechado para releer la obra original, cosa que os recomiendo sin reservas. ¿No se quejaban algunos de que sólo incluíamos módulos para niveles bajitos? Pues a ver qué os parece este: Pj de niveles 9 y 10. *Sit Tibi Terra Levis*, que decía mi profesor de Latín al repartir las notas... A la vista de esto, y sin negar ciertas cosas que me he acostumbrado ya a oír, no podemos ocultar que **DRAGON** es un «house organ» (un «boletín oficial», en cristiano) de la edición española de AD&D. Pero se intenta hacer con gracia, abierto a todas las posibilidades, dando una oportunidad a quien se lo merece y vehiculando las inquietudes de cientos de jugadores repartidos por todo el país. Lo queramos o no, señores, éste es ya el número 20 de la revista; nuestra personalidad e idiosincrasia están perfectamente consolidadas, y los tan anunciados cambios están ya a la vuelta de la esquina. Que por cierto, estoy deseando que TSR nos los comunique, porque aún no han respirado, aunque barrunto que van a tener mucho que ver con la nueva edición de los manuales del Jugador y del Máster, y también con los nuevos horizontes que abrirá el sistema del Player's Option. ¿Mucho colorín y mucho fuego de artificio, quizás? ¿El AD&D se prepara para entrar en el próximo milenio? Pero de eso ya habrá tiempo de hablar en su momento. Por mucha carrerilla que cojamos, no le pillamos el ritmo a TSR ni con unas botas de siete leguas «más-no-sé-cuántos». Eso ya lo sabíamos cuando firmamos contrato con ellos: nadie dijo que éste era un trabajo fácil.

Lo demás, al lado de esto, casi se podría decir que funciona como una seda. La Guía de los Juegos de Cartas cumplió con la fecha prevista, al igual que el Battletech Compendium: Las Reglas de la Guerra, con el que muchos deben estar disfrutando como locos ya (un señor producto donde los haya). Un deseo mío: ojalá en la antigua Yugoslavia se dedicaran a jugar con «Mechs en vez de tenemos a todos con el alma pendiente de un hilo (lo siento por la digresión, pero es lo que pienso sinceramente). Se preparan las ediciones españolas de Shadowtech y DMZ (Downtown Militarized Zone) para Shadowrun, con lo que creo que todos los cowboys de la matriz deben estar satisfechos y contentos. Durante el Salón del Cómic me dio la impre-

«Cuando eras joven
y tu corazón era como un
libro abierto,
solías decir: «Vive
y deja vivir».
Pero si este triste y siempre
cambiante mundo
en el que vivimos
te hace llorar y rendirte,
Di simplemente: «Vive y
deja morir».»

—Paul McCartney & Wings: «Live And Let Die»
(¿Dónde se han metido todos los jugadores de
James Bond jdr?)

sión de que «la afición» estaba un tanto para-dita, tanto a nivel popular como profesional. Quizás es que la avalancha de «otakus», «cartófilos», «marvelmaníacos» e «ilustroadic-tos» nos tenía un tanto acogotados, y nos atrincheramos detrás de las estanterías llenas de productos para aguantar el tipo. No sé, me fui de allí un tanto con esa impresión... Una cosa es estar de visita, y otra tener un sarao en exclusiva para nosotros. Todo se andará.

Pero bastó con volver al trabajo de todos los días para darme cuenta de que aquello sólo era eso, una impresión subjetiva y un tanto mediatizada. Tras mirar el «planning» de publicaciones hasta finales de año, me sentí aliviado y fastidiado a la vez. Me contaron algunas cosas que me hicieron botar de alegría, pero que no voy a descubrir (para variar), no sea que ocurra lo de siempre. Bastante plancha me llevé a título personal con el tema de Spellfire (a pesar de que se que fue por causas ajenas a Zinco), pero quiero seguir firmando al final de esta columna mucho tiempo, y que me tengáis un mínimo respeto.

Nuestra querida competencia tampoco se está mano sobre mano precisamente, a juzgar por la larga lista de apetitosos estrenos a los que seguramente podremos tener acceso en la GEN CON de este año. Y cuando digo «querida competencia», lo digo en serio, ya

que entre los diversos representantes de las editoriales de rol nos llevamos la mar de bien. No nos ponemos cara de limón agrio, ni hacemos el gesto contra el mal de ojo cuando nos cruzamos, ni utilizamos muñequitos vudú como asegura la leyenda. El único «vudú» que conozco es el de los Stones, y basta. De hecho tenemos una relación bastante cordial, y nos reunimos para comer, cenar o lo que se encarte cuando se presenta la ocasión. Y se habla de todo y se gestan mil cosas, aunque os cueste de creer. No es que queramos tirarnos flores: el «ecumenismo» que se ha logrado con la ya mentada Guía de Cartas lo demuestra de forma palpable. Y esto es sólo el principio.

En la parte menos amable, compruebo que las viejas heridas van cerrando con el tiempo. El mes pasado, TV3 emitió un telefilme de creación propia acerca del suceso de Madrid. Para los que no sepáis de qué va, os pongo en antecedentes en dos patadas: hacia finales del año pasado, TV3 se pone en contacto con diversos jugadores de rol para que aparezcan en un telefilme «Made in Catalonia», que se inspira de lejos en lo que ya sabéis, y que intenta hacer «quedar bien» a los jugadores de rol. Lo ruedan y lo pasan varios meses después. En contra de lo que pueda pensarse de buenas a primeras, el eco despertado fue mínimo, cosa que me alegra no poco. Un reputado crítico de TV, en su columna de *El Periódico*, se limita a decir que está bien como piloto de una serie, y a nosotros ni nos nombra. Mejor así. Nos ha costado, pero hemos logrado encontrar nuestro sitio. «No caer al tropezar, es dos pasos avanzar», que reza el viejo adagio.

Por lo demás, la familia bien, gracias. En lo que a este humilde cronista se refiere, antes de que acabe el año, una serie de eventos y nuevas metas cambiarán de manera radical su modo de vida, tanto a nivel personal como profesional. Hay aspectos en los que me gustaría que os involucráseis, pero queda pendiente del permiso de las «altas esferas». Tranquilos, que todo se sabrá a su debido tiempo.

Y por si a alguien le extraña la cita del encabezamiento (sí, es un chiste interno) y le interesa el dato, no, no me gusta Guns N'Roses. Tiro a clásico y siempre apuesto por el original. Será que empiezo a estar pasado de moda...

—Francisco José Campos

